WORLDSHIFT - НОВА БГ ИГРА

Рицарите на честта навлякоха скафандри

84 страници
+два плаката
Pirates of the Caribbean
Tomb Raider

PC mania
www.pcmania.bg

брой 7 (111) юли 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

HALO 2

Tomb Raider Anniversary

[PREVIEW]
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

[ЕКСКЛУЗИВНО]
Call of Duty 4: Modern Warfare

Pirates of the Caribbean: At World's End

Shrek the Third

GSM ИГРИ
- Die Hard 4.0
- Driver L.A. Undercover
- Midnight Hold'em Poker 3D

LIFESTYLE
- Класация на 12-те най-смотани клишета в гейминга

ДЖАДЖИ
- RAZER CopperHead
- Transcend T.Sonic 820
- HP Voice Messenger

КОНЗОЛИ
- Mass Effect
- Ninja Gaiden Sigma
- Tenchu Z

дистрибуция
3 800819 012341 07
www.mart.bg

MM
MUSIC TELEVISION

искам

ОТ ПОНЕДЕЛНИК ДО ПЕТЪК ОТ 13:00 ч. ПО ТЕЛЕВИЗИЯ ММ!

ВИЕ ИЗБИРАТЕ МУЗИКАТА

www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 7 (111) ЮЛИ 2007

"Всичко на този свят върви по двойки - ин и ян, добро и зло, мъжко и женско... какво е удоволствието без болката?"

Лара Крофт

Tomb Raider: Anniversary [18 стр.]

04
Коментар
Малко идеи за много пари!

06
Класация
Какво играем през юни?

08
Писма
Не пробвайте да дишате извън тялото си, ами пишете по-усилено през лятото...

10
Новини
Братя Грим да му мислят **10**
Хартията проговори **66**

12
Игра на броя
Halo 2

16
Ексклузивно
Call of Duty 4: Modern Warfare

18
Ревю
Tomb Raider: Anniversary **18**
Pirates of the Caribbean: At World's End **26**
Day Watch **28**
Pirates: Legend of the Black Buccaneer **30**
The Guild 2: Pirates of the European Seas **32**
Hospital Tycoon **34**
Shrek the Third **36**
You Are EMPTY **38**
The History Channel: Great Battles of Rome **40**
Alpha Prime **42**
Spaceforce: Rogue Universe **44**
Power of Destruction **46**

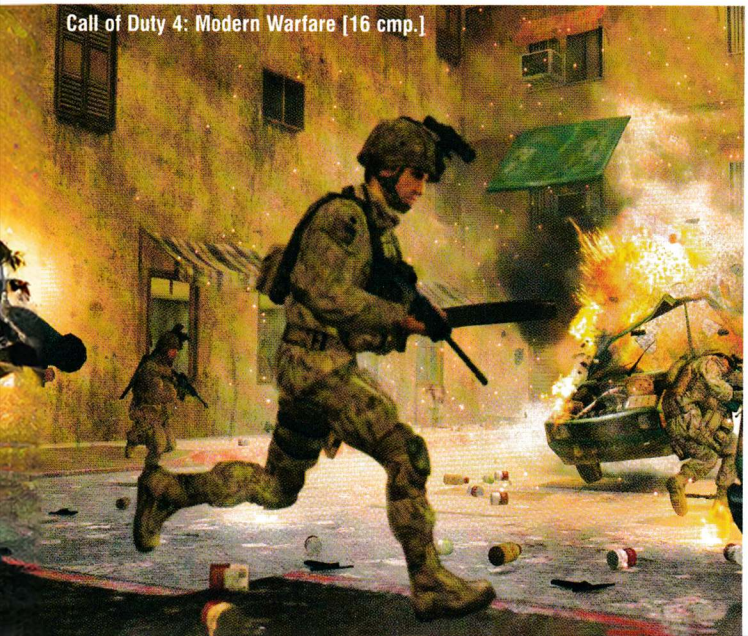
22
Превю
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction **22**
WorldShift **22**

48
Модове
Dungeon Siege **48**
Command & Conquer Generals **48**
Max Payne 2 **48**
Freespace 2 **49**

50
Ретро зона
Tomb Raider

52
Тактики
S.T.A.L.K.E.R.

Spaceforce: Rogue Universe [44 стр.]


Call of Duty 4: Modern Warfare [16 стр.]

58
GSM игри
Die Hard 4.0: The Mobile Game
Driver L.A. Undercover
Midnight Hold`em Poker 3D

60
Конзоли
Mass Effect **60**
Ninja Gaiden Sigma **62**
Raw Danger **63**
Tenchu Z **64**

68
Хардуер
Intel Developer Forum – Пролет 2007, част 2 **68**
Конфигурации на месеца **70**

72
Lifestyle
Това вече сме го виждали...

74
Интернет
Колко виртуални са виртуалните пари?

77
Джаджи
RAZER CopperHead **77**
Vivitar 6388s **78**
Transcend T.Sonic 820 **78**
ASUS MW221u **79**
HP Voice Messenger **79**

80
Софтуер
Best Free Soft 07/2007

82
Цели игри

Орлин Широв

Малко идеи за много пари!

Един въпрос много ме мъчи напоследък. Как при такъв голям избор от MMORPG-та, повечето геймъри се спират именно на World of WarCraft? Или пък защо всички са луди по WarCraft и StarCraft, а не по някоя друга от десетките стратегии на пазара? За да си отговоря на този въпрос, трябваше да направя една-единствена проста аналогия. Преди години исках да си купя MP3 плейър, но не "някой си плейър", а най-удобният за "разбирачи" като мен. Където и да търсех и да питах, всички ми казваха – "IPod е най-добрият, не се чуди, а купувай". Направи ми впечатление, че навсякъде рекламираха само продукта на Apple и HP и нищо друго. Сякаш на пазара имаше само един плейър...

Да си представим сега малкия Джо, който е на 13 и иска да си купи готина стратегия. Да предположим, че той не е като мен, и не може да направи "информиран избор", да се рови по сайтове, да чете и да избира информирано. Той отива в магазина и пита. Там продавачът, понеже не играе много игри, бързо му казва – "StrarCraft е точно като за теб". Продавачът е гледал много реклами и е чувал, че това е най-яката стратегия. Джо пък нищо не е чувал и купува това, което му казва "разбиращият" чичо. Така в скромния джоб на Blizzard влизат поредните 25$, инвестирани от неинформирания потребител, който от своя страна не поглежда нито за миг друга стратегия, а изцяло зацикля на "стареца", появил се на пазара преди няколко години.

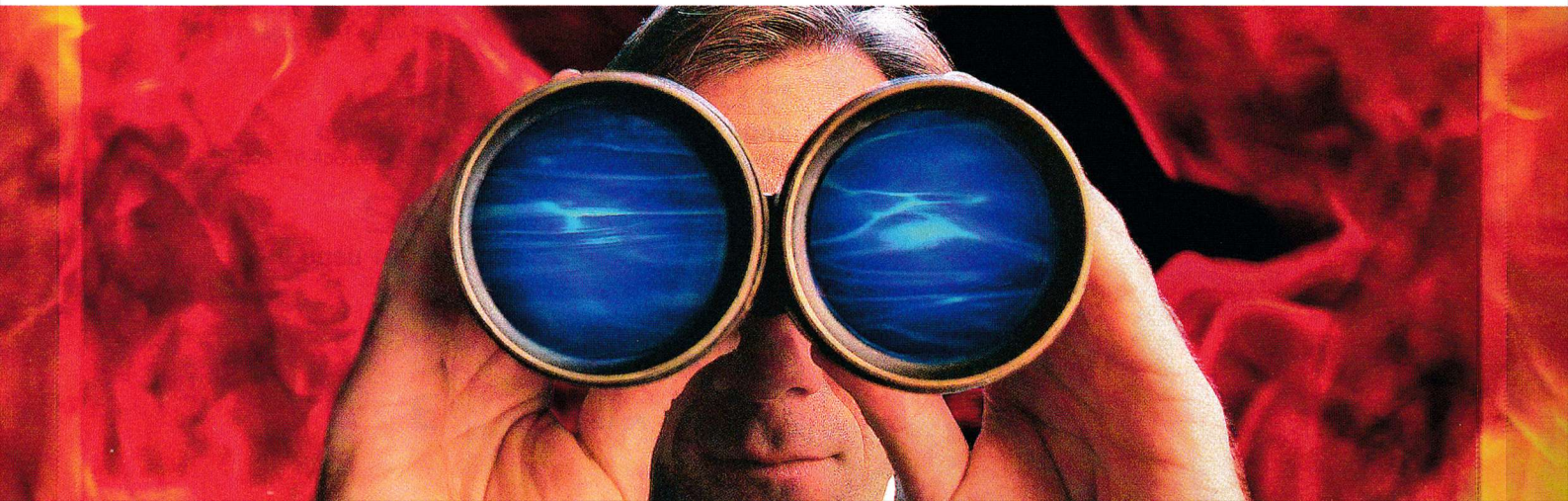
Това, което излиза и което никак не е учудващо е, че който рекламира повече, той продава повече. По този начин лъскавата играчка IPod държи около 70% от пазарния дял за плейъри и оставя далеч по-функционалните модели на Creative, Cowon, Samsung и др. да прашасват по рафтовете на магазините. Оказва се, че именно рекламата помага и на Blizzard да осъществяват феноменалните си продажби и точно способността на компанията да вдига феноменален шум около заглавията си е и основната причина техните игри да бъдат обявявани за най-нещо си.

Сухите цифри казват, че Blizzard харчат от 80 до 100 милиона долара годишно за реклама, пускат по 15-20 различни реклами и това, само за да разгласяват колко са велики техните игри, които се броят на пръстите на едната ръка. За сравнение, друг голям разпространител – Electronic Arts, пръска същата сума пари за години и разпределя сумата за поне 20 различни заглавия всеки сезон. Други геймразпространители пък са дотам скромни, че бюджетите им не позволяват да харчат за реклама повече от 1 до 2 милиона долара годишно. Така излиза, че Blizzard повтарят една и съща информация за техните две-три игри хиляди пъти в медийното пространство, че дори и да нямаш компютър, може да си купиш един само заради истерията около World of WarCraft. Затова говорят и чистите приходи от около 35 милиона долара за четвърт година, които отиват в касата на Blizzard. И печалбите растат...

Най-неприятното е, че когато изкарваш добри пари с нещо, винаги се прилага максимата: "Ако не е развалено, не го поправяй". Точно заради това Blizzard вече започнаха да ни засипват с поредните части на техните 4 поредици – Diablo, StarCraft, WarCraft и World of WarCraft (не броим старите викинги и Blackthorne). Изгледахме вече три епизода WarCraft, два епизода Diablo (носят се слухове и за трети), а наскоро ни казаха, че ще гледаме и втори епизод на StarCraft. Колко яко! Месеци наред от централата на Blizzard вдигаха напрежението на геймърите с новината, че работят над нещо ново и тъкмо когато хора като мен си помислиха, че следва нещо оригинално и интересно, те не изненадаха никого и обявиха StarCraft 2. Целта е ясна – повече пари в сметката и по-малко вложени усилия в раждането на нови идеи. Все пак "ако не е развалено, не го поправяй" обикновено важи точно за лакомите печалбари, а не за творчески настроените иноватори.

А иначе аз си купих MP3 плейър на неизвестна фирма. Според мен той работи с пъти по добре от IPod-а, но никой не го рекламира никъде. Затова и марката нищо няма да ви говори. Надявам се и вие следващия път, когато се пресягате към новата игра на Blizzard, първо да се информирате. Рекламите, които сами достигат до вас, често не са реални. В морето от компютърни игри има за всеки по нещо, а не едно, подходящо за всеки. Ако нещо претендира да е игра за всеки вкус, то вероятно резултатът ще е подобие на геймърски БигМак. Нека зле информираните потребители продължават да купуват IPod-и и адони за World of WarCraft, без да мислят, но нека има и такива, играещи други геймки и слушащи музика на по-удобни плейъри. Не че Уоу, Стареца, Уореца и Диаблото не заслужават внимание. Напротив. Те просто не са универсалните игри, които са необходими и самодостатъчни.

Не забравяйте и това, че когато една идея е куха и не може сама да се разпространи бързо от само себе си, в действие влиза прекомерната реклама. А Blizzard рекламират, ли рекламират...



Ultimate Summer Gaming!

intel Core 2 Duo inside
Dual-core. Do more.

2399 лв.

Turbo–X Gamer's PC

- **M/B:** ABIT IP35PRO (P35, LGA775, DDR2, GURU)
- **Monitor:** TFT 19"TURBO-X HD-900
- **CPU:** CPU INTEL CORE 2 DUO 6420 TRAY (s775/2,13G,4mb)
- **CPU COOLER**: SCYTHE INFINITY
- **RAM:** TEAMXTREEM DARK 2GB KIT DDR2
- **Case:** CHIEFTEC GIGA GH-01BW-OP BL
- **SVGA:** PCI-E ALBATRON 8800 GTS 320MB HTDP
- **DVD:** DVDRW +/- SATA LIGHTSCRIBE
- **Power Supply:** 500WATT-24PIN CHIEFTEC
- **Floppy Disk:** DRIVE 3,5" 1,44 MB BLACK

PLESIO

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PC Mania Top 10

S.T.A.L.K.E.R. Lineage II Tiberium Wars WoW

КАКВО ИГРАЕТЕ - МАЙ 2007

–	1. WoW	13.46%
▲	2. S.T.A.L.K.E.R.	11.15%
▼	3. StarCraft BroodWar	9.10%
▲	4. C&C: Tiberium Wars	8.66%
▼	5. FIFA 07	7.17%
▼	6. Counter-Strike	6.54 %
▼	7. WarCraft III	5.73%
▲	8. Lineage II	5.05%
▲	9. Heroes 5: Hammers of Fate	4.80%
▼	10. UEFA 2007	4.30%

Положението в класацията за най-играни игри на PC Mania става напечено. След като месеци наред World of WarCraft беше неоспорим лидер пред следващите го плътно претенденти, сега вече е налице сериозен конкурент. Играта S.T.A.L.K.E.R. успя да се класира директно на второ място в подредбата, като за това са виновни не само гласовете на недоволните от статуквото, но и безупречните ѝ качества като геймплей. Дълго очакван, екшънът на украинските разработчици от GSC най-накрая видя бял свят, затова е време и да разрошим коси с ръка и да въздъхнем „да-а-а, има светлина в тунела".

Светлина в тунела напоследък видяха и поддръжниците на религията StarCraft с малко изненадващия анонс за предстоящия StarCraft 2. Изненадващ за аматьорите – познавачите на Blizzard знаят, че митичната компания има навика да анонсира големите си планове през април или май – открай време. До появата на StarCraft 2 всички превъзбудени могат да изровят стария диск с BroodWar – третото място през този месец.

Четвърти е C&C: Tiberium Wars, което само допълнително облива с топли вълни душата на поета, призвал перото си в служба на геймърската критика. Една наистина нова, различна и забавна игра е успяла да изкласи в блатото на монотонността – браво! На пето място е FIFA 07, която намира верни привърженици сред почитателите на футбола. За да бъде съспенсът пълен, в дъното на другата петица от "Десетте най" откриваме UEFA 2007 – очевиден знак, че победата на Милан над Ливърпул е вероятно предизвикало очаквания и за друго развитие на нещата, както и порив за промяна на фактите от реалността. Няма нищо по-лесно от това във виртуалната реалност...

На шесто място е Counter-Strike, постигащ за пореден месец хомогенен резултат. Закотвянето в средата на нищото не е добър знак – трябва си развитие. От същата драма страда и друг ветеран в лицето на WarCraft III, който не може да се похвали със славната участ на дядо си. Но така е в живота – Лили Иванова пее по села и паланки, а Йорданка Христова е просто жури и лесно в миманса. Съдба...

Осми е онлайн претендентът Lineage II, което е съвсем добър резултат за особено популярната в Азия игра. В българската онлайн вселена обаче царят е друг и неговото върховенство засега е неоспоримо. За върховенство не може и да става въпрос при деветия – Heroes V, като верните фенове на походовата фентъзи стратегия вече са умислени и угрижени как да помогнат на „батко". Няма друг начин, освен да гласуват в негова подкрепа. Във всички избори най-важното е да има електорат, който да те подкрепя. Каузите тук не значат нищо...

Ще излезе ли Duke Nukem Forever въобще?

През този месец ви попитахме дали вярвате в добрия край на аферата и дали Дюк Нюкем отново ще мъкне потен задник по нашите монитори. Причината за това наше чудене е логична с оглед на факта, че S.T.A.L.K.E.R. се появи след близо тригодишно чакане, че излязоха новини около StarCraft 2 и все други позитивни анонси. Надеждата за Дюк обаче е все по-бледа. Показателно е, че новата генерация геймъри изобщо не се впечатлява от името на Дюк Нюкем дори. Преобладаващата част от гласувалите покъртително разбива имиджа на великия екшън герой, като го изкарва всъщност.... слабо велик.

Втората по големина електорална група е на вече разочарованите фенове, които са оставили надеждата и не скриват огорчението си. Съществува и една малка група оптимисти, които ще продължават да вярват, че Дюк Нюкем ще дойде на пазара, when it's done...

За вас пък е напълно задължително да посетите сайта www.pcmania.bg през следващия месец, за да участвате в играта, която PC Mania, организира заедно със Solytrade. Всеки, гласувал в чарта на PC Mania, може да се регистрира за една от големите награди, които ще бъдат изтеглени с томбола. През следващия месец първа награда ще бъде ултимативната графична карта XFX 8600GT Fatal1ty. През август пороят от награди продължава, като първият ще спечели дънна платка XFX nForce® 650i Ultra MCP. И през двата месеца втора награда ще е комплект безжични слушалки и геймпад, отново с геймърската марка XFX. Третият ще получи играта Vivisector. Който играе, печели. Казал го е един слабо интелигентен човек от Харманли. Но в тази област наистина е познал верния отговор....

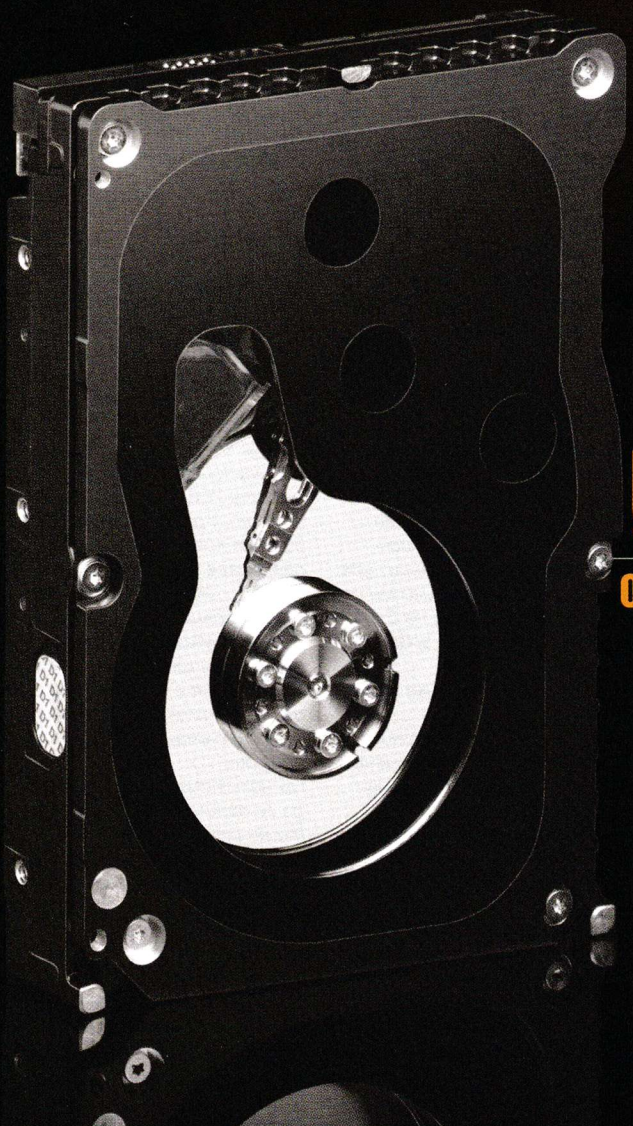
ЩЕ ИЗЛЕЗЕ ЛИ DUKE NUKEM FOREVER ВЪОБЩЕ?

Дюк? Кой беше тоя?	41.77%
Отдавна се отказах да чакам.	22.74%
След десетина години - може би.	21.94%
Естествено, това ще бъде най-яката игра!	13.55%

Western Digital®

WD Raptor®

10 000 оборота в минута



Търсите ли силни усещания?

Открийте ги с най-бързите SATA HDD в света - WD Raptor!

- 10 000 оборота в минута;
- 16 MB буферна памет;
- 36/74/150 GB капацитет;
- SATA интерфейс (150 MB/s);
- 1,2 милиона часа работа при 100% натоварване[1];
- изключително безшумни
- ниска работна температура
- 5 ГОДИНИ ГАРАНЦИЯ

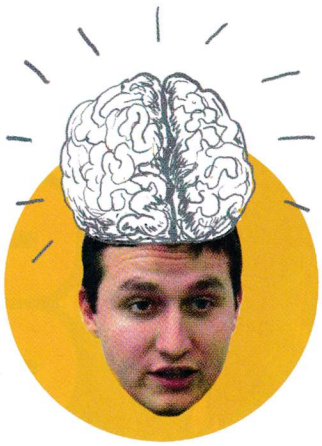
1 - при други производители 1,2 милиона часа са възможни при натоварване от 20% до 80%

SOLYTRON СОЛИТРОН

Единствен официален вносител и дистрибутор на Western Digital® за България

Аерогара София, Бизнес сграда Транспрес, ул. "Мими Балканска" 140,
тел.: 02 960 23 34, 02 960 23 00; факс: 960 23 99; www.solytron.bg; office@solytron.bg

Търсете дисковете на Western Digital® от серията Raptor® в дилърската мрежа на Солитрон в цялата страна.



Здравейте, скъпи читатели! Опасни са катаклизмите на времето, които завладяха България напоследък. Това се отразява и на съзнанието, биха казали различните му там инструктори по йога, тай чи, индийски масаж и великия Шри чин мой (май така се пише). Тези хора са шарлатани в голямата си част, така че не им се доверявайте. Не пробвайте да дишате извън тялото си, ами пишете по-усилено през лятото. Ваканция е, знам, но все пак - не ви ли блазни идеята да ми пратите шедьовър, който да причини катаклизъм над (геймърска) България?

Сашо Бойчев

Малко бременна

Здравейте, PC маниаци,
чета списанието ви от има-няма три години. Искам да изкажа мнението си по една наболяла тема: пиратството. Аз например си признавам: точа от интернет, но не си мислете, че ми е приятно да нарушавам закона. Нищо подобно. Но признайте, че не всеки може да си позволи да дава по 70+ лева (било то и веднъж на два месеца). Гледам да не се оливам в пиратската си дейност, ама сега "важно е игра да има", както отбелязахте Вие преди известно време, г-н Бойчев. Понеже все още не съм нагазил дълбоко в дебрите на гейминга, гледам да опитам от всички жанрове. Все пак недейте да заклеймявате всеки "пират" като мен като абсолютен закононарушител, сиреч престъпник. Е, т'ва беше от мен. Надявам се списанието ви да просъществува още дълго време.

Сашо Проданов

Проблемът на бременната Марийка не е бил бременността ѝ, когато я съобщила на майка си. Както разказва популярният анекдот, Марийка казала на майка си: "Мамо, малко съм бременна, ама няма страшно". Няма малко бременни, няма и малко пиратствали. Като сбъркаш, бъркаш, уви. Твоето, нашето и на цял един народ щастие е, че грешката засега не е фатална. Не се очертава и страшен съд за грешните. Но ще става все по-трудно. И все повече копачи на злато в българския Клондайк ще чуват твоя вопъл и ще ти предлагат легална алтернатива срещу малки суми. Sic transit gloria mundi. Латинска сентенция. Марш в Wikipedia да разбереш какво означава! Безплатно е...

Тапети.орг

Е-е-е, браво! Направо ми прочетохте мислите! Игра по MUGEN? И то за Наруто! Е, много се зарадвах! Можехте обаче вместо The Way of The Ninja да сложите Naruto Battle Arena, защото движенията на "големите" бойци са меко казано дървени...
Както и да е, напоследък много чета за хора, които ви пишат за 1-ви път. Е, аз не съм от тях, пиша ви за п-ти път. Различното в това писмо е, че не се обръщам директно към А. Бойчев. Може това да е причината, да... може писмото ми да бъде забелязано, йе-е-е-е-е!
Та по темата: сега да ви попитам - някога писали ли сте статия за MUGEN като цяло? За точно 5-те години, от които следя списанието, съм пропуснал около 5 броя и не съм видял статия за тази... е, не точно игра. Ако може да драснете нещо по въпроса, а?
За малко да забравя! Случайно така да знаете някакъв гайд за намиране на оригинални картинки от нета? Примерно харесал съм си една картинка и размера и е 640x480. Обаче разбирам, че оригиналът е голям 1600x1200 и е с пъти по-голямо качество и искам да си я сложа за уолпейпър. Какво да направя?
Е, това беше. Ще цитирам Бойчев: И-М-Е-Н-А-Т-А ви моля! (или нещо подобно) Казвам се Йордан Илиев. Аре, че много стана дълго писмото!

Бате Данчо, очевидно е, че не сме писали. Редовно четеш, гледам. А с картинките проблеми нямаш - препоръчвам ти сайта www.sxc.hu. Регистрираш се с работещ е-мейл адрес и после си зяпаш галерии на снимки с висока резолюция. Поголяма версия на някоя снимка, която просто така си си намерил в интернет, ще намериш само от автора. Всичко друго му се вика к.р.а.ж.б.а. Това се беше объркал - с точки между буквите се изписва. Айде, сполай ти.

empty.exe

Здравейте! Как сте? Нуждая се спешно от вашето компетентно мнение. Исках да попитам някой знае ли от къде мога да си купя или да си дръпна тази игра от брой 5 на писи мания 2000 година наречена "Екзе" или "Екзекуция" на австралийската фирма Ладиор Спот? Много моля, помогнете ми. Търсех играта навсякъде из нета, но без резултат. Вие сте последната ми надежда.
Благодаря Ви предварително,

Горан Горанов

Седем години ни делят от дебюта на Ladior Spot и добронамереното желание на екипа на списанието да провокира читателите като им предложи несъществуващо заглавие. Това, че все още ни пишат фенове на EXE ни прави щастливи, че сме успели да измислим нещо оригинално. Оставяме на вас да го реализирате!

Вива ла революсион!

Здравейте, PC Mania.
Пише ви един дългогодишен (от 9 години да бъдем по-точни) ваш читател и фен. Доста време мислех за какво да ви пиша, но най-накрая се реших (пък и в последно време се натрупаха интересни теми).
1. Отдавна следя спора за или против пиратството и реших и аз да взема отношение. Пиратството ще съществува, докато има хора, които да се възползват от възможността безплатно да гледат най-новите филми, да теглят най-новите игри или музика. Просто наша българска черта е желанието ни да прецакаме другите, най-вече по-богатите от нас (наследство от недалечното ни минало).
Не мога да разбера защо някои възприемат това като нещо нормално. Хората, които стоят зад една игра или филм, са стотици и ние всъщност им взимаме хляба. Ще ви дам един прост пример - когато отидете да си купите един салам примерно, не ви минава през ума (поне на нормалните хора) да си го вземете без да плащате, нали, а си го купувате, защото иначе ще умрете от глад, нали?
Мнозина от вас посочват за причина безпаричието в държавата и ниските заплати. Ето, с това не мога да се съглася, защото, първо, положението в родината не е толкова тежко, колкото го изкарват пишещите братя (журналистите без PC Mania) и второ, ако човек наистина има желание да направи нещо, то има и начин. Наистина, няма да си теглиш непрекъснато нови игри и филми, а ще си платиш 6 лева да отидеш да гледаш така желания филм в някое кино и ще спестиш от джобните си няколко месеца и ще си купиш даденото заглавие.
2. Другата тема, която искам да засегна, е все по-разпространилата се мания сред геймърите да се вманиачават по едно

заглавие и най-лошото - да отричат всичко друго. Ще се опитам да направя един ретроспективен преглед от времето, когато започнах да се занимавам с компютърни игри. През 1997 на мода беше една дълбоко уважавана от мен игра - StarCraft. Манията беше пълна, но мисля, че след толкова много години на играта трябва да и бъде дадена почивка - тя завинаги ще си остани evergreen, но просто времето и отмина. Следващата игра, на която искам да обърна внимание, е Half Life: Counter Strike. Не съществува подобна игра, която да промива мозъци като гореспоменатата и най-лошото е, че влияе на малки деца и после се чудим защо имало насилие в училищата. Последното, на което искам да обърна внимание, е лейбълизмът (от label (англ) - етикет). Напоследък чета мненията, че Близард правели най-хубавите игри в света. Съжалявам, но не съм съгласен. Има толкова много по-малки компании, правещи наистина качествени заглавия – CDV, Petroglyph и много други. Не трябва да се омаловажава трудът на другите, просто не е честно.

Е, това е от мен. Знам, че писмото ми няма да бъде публикувано, но искам Сашо поне да го прочете и ако е възможно, да драсне едно мейлче.

Искрено ваш фен,
М. Арнаудов

Скъпи М., звучиш като млад анархокомунист. В анархокомунизма няма нищо лошо само по себе си, освен това ти със сигурност си млад. Но също така има една мъдрост, която казва, че човек, който на 20 години е комунист, е идеалист, а който на 40 години продължава да бъде комунист, е глупак. Не може винаги материалното положение да е оправдание за кражби и несгоди. Ходих до Солун наскоро - най-хубавите мерцедеси и беемвета бяха с българска регистрация, докато гърците карат симпатични градски автомобили и живеят в хубави къщи. Не може и да се възмущаваш от това, че някой има, а ти нямаш. Хората ще играят на WarCraft или StarCraft, защото можеш с ръка на сърцето да си признаеш, че на тези игри им личи как са направени с любов. 90% от съвременната продукция е скапана, а различни изследвания показват, че направата на една наистина готина игра струва вече няколко милиона долара. Примерите се четат в Топ 10 - Need for Speed, FIFA, C&C3... А Counter-Strike не влияе. Повярвай ми. Ако някой е агресивен в училище, замисли се дали не копира поведенческия модел на развилнелия си баща, който редовно го малтретира и унижава. Нормално е, хора сме. Копираме грешките си. Важното е, когато оценяваме, да не разсъждаваме сляпо...

Носталгия

Ето и аз да ви пиша най-сетне. Чета вашето списание от 2 години и не съм изпуснал нито един брой. Вие си знаете - the best сте, а новият дизайн върти от всякъде. И така да си дойдем на думата по един (вече банален) въпрос, а именно системните изисквания и "реалността" на игрите. Всеки ден излизат все по-нови и нови игри, с брутална визия и размазваща графика, все едни по-"реалистични игри". Прочитам си аз статията за дадения продукт и ми прави впечатление, поглеждам системните изисквания и какво гледам 1 гигабайт рам, 3 гигахерца процесор и т.н. Това нещо посмъртно не може ми тръгне, викам си, ама си заслужава да се види. Отивам на зала и какво гледам ... същински БОКЛУК!!! Нито интересна история, нито те грабва с нещо. И така с почти всички игри, които искат да предадат все по-голяма "реалистичност ". На кого му е притрябвала "смазваща" графика и реалистичност, като няма с какво да те заплени, няма с какво да я запомниш...
Аз съм тръгнал да играя, за да се отделя малко от истинския свят, за да се забавлявам и да се потопя в историята и приключенията на героя. За бога, по дявлите, ПИСНА МИ от всички тези разработчици, които ни дават някакви страхотни игри със страхотни графики и с още по страхотни изисквания. Няма я вече тази любов с която се правеха игрите преди време...

П.П. Много поздрави на Гошо Панайотов и Влado Тодоров.
Darth Aheron

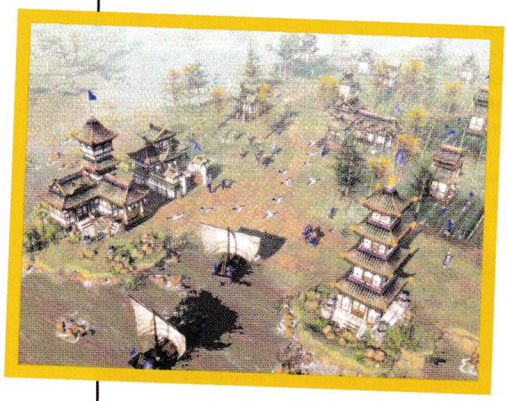
Няма я, човече. А едно време какви домати имаше..

НОВИНИ

TO BE CONTINUED

Сагата за Gothic продължава

Спорно е дали това са точно добри новини за фенове-те на Gothic, но четвърта част ще има. Работата е там обаче, че Pluto 13 – геймстудиото, известно първоначално като Piranha Bytes и отговорно за появата на първите три игри, няма да участва в разработката. Накъде ще поеме една от най-добрите ролеви поредици, създавани някога? Можем само да гадаем какво ще се случи и да се надяваме, че издателите знаят какво правят. Важно е да се отбележи, че Gothic 4 ще излезе не само за PC, но и за конзоли от следващо поколение.



Age със суши привкус

Microsoft Game Studios, Ensemble Studios и Big Huge Games оповестиха разработката на втория експанжън за Age of Empires III. Той ще се казва The Asian Dynasties, ще излезе за PC през идната есен и ще предложи няколко нови цивилизации (както си личи от самото заглавие, те ще бъдат азиатски). Интересното в случая е, че разширението няма да се разработва от Ensemble Studios, оригиналните автори, а от Big Huge Games – създателите на Rise of Nations.

Нужда от скорост

Need for Speed: Pro Street – така ще се казва следващата част от популярната поредица състезателни симулатори на Electronic Arts. Тя се разработва от EA Black Box и би трябвало да се паркира по рафтовете на специализираните магазини през идната есен за PC и един куп конзоли. Създайте най-бързия звяр на пътя и се впуснете в едни от най-дивите улични надпревари, които някога сте виждали. Очаква ви фотореалистична графика, революционен онлайн режим и най-различни подобрения в цялостния геймплей на поредицата.

Шести адон за The Sims 2

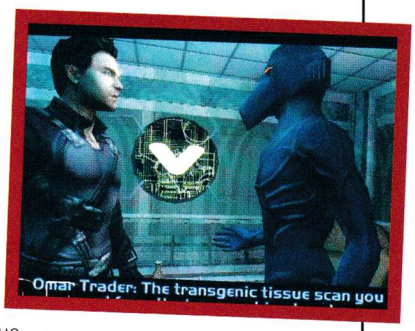
Electronic Arts анонсираха поредното разширение за The Sims 2. То ще се казва Bon Voyage и ще позволи на вашите виртуални симсове да предприемат дълги и вълнуващи пътешествия до най-различни екзотични местности – тропически острови, планински местности и дори до Далечния Изток..

RUMOURS

Diablo III – следващата игра на Blizzard?

Според един доста подробен и аналитичен материал, написан по темата и качен на StarCraftTwo.com, през август на BlizzCon 2007 можем да очакваме официалния анонс на Diablo III. Авторът на статията разглежда събитията по темата още от 2003-та година, когато се появиха първите признаци за съществуването на трета част на една от най-популярните екшън-ролеви игри, излизали някога. Преди време Blizzard бяха обявили, че работят върху три неназовани засега проекта. Единият вече стана ясен – StarCraft II. Другите два по всяка вероятност ще бъдат анонсирани на BlizzCon – втори експанжън за World of WarCraft, Diablo III или чисто нова поредица игри. Можем само да се надяваме, че ще е Diablo III, защото подобно чудо би зарадвало милиони по целия свят. Обаче дали то ще е в рамките на познатия ни жанр или ще се превърне в MMORPG?

Продължение на Deus Ex?



Много е възможно Eidos да възнамеряват да възкресят една своя класическа поредица. Става въпрос за екшън-ролевата игра Deus Ex, създадена от гениалния дизайнер Уорън Спектър и неговото студио ION Storm (поне преди да го напусне в края на 2004-та година). Дали това е така, ще разберем най-много до два месеца, когато се очаква евентуален анонс.

Елементален експанжън за Dark Messiah?

Dark Messiah of Might & Magic: Elements – много е вероятно така да се казва първият експанжън за екшън-ролевата игра на Arkane Studios – автори на Arx Fatalis. Все още обаче не са направени каквито и да било официални анонси. Но не бива да забравяме, че това може да се окаже и официално продължение или пък конзолен вариант на популярната геймка, захранвана от Source енджина на Valve.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Civilization IV: Beyond the Sword	2K Games
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft
Sword of the New World: Granado Espada	IMC Games
Enemy Engaged 2	G2 Games
Combat Mission: Shock Force	Paradox Interactive

BRAND NEW

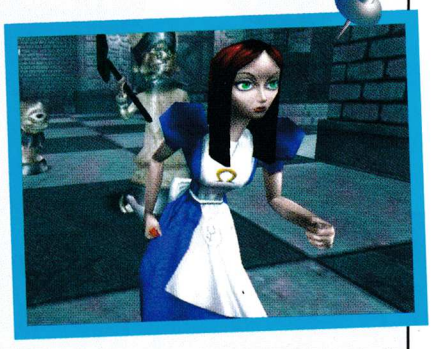
Black Sea Studios анонсираха WorldShift!

Най-накрая! Дълго пазеният в тайна втори проект на Black Sea Studios (едно от най-популярните ни родни геймстудия, което се прочу със средновековния си дебют Knights of Honor) е разкрит. И това е WorldShift – кибер-фентъзи стратегия в реално време, чието действие ще протича в далечно и мрачно бъдеще на планетата Земя, когато днешната цивилизация е една отдавна отминала легенда. Ако искате да научите нещо повече за нея, прочетете ексклузивното превю на стр. 24.

Греховни игри

Red Mile Entertainment (издателите на Gripshift и Jackass: The Game) се сдобиха с правата над марката Sin City, което означава, че в най-скоро време ще създадат игри, чието действие ще протича в този тъмен престъпен свят на Франк Милър – автор на едноименния комикс. Подробности като жанр, за каква платформа става дума и горе-долу кога можем да ги очакваме на пазара, все още не са известни.

Братя Грим да му мислят



Ето го и официалното потвърждение – American McGee's Grimm наистина ще има! Поредната извратена екшън-приключенска игра, чийто продуцент е не кой да е, а самият Американ Макгий (авторът на заглавия, като American McGee's Alice, Scrapland и Bad Day LA), се разработва от неговото студио Spicy Horse и се води за нещо като духовен наследник на Alice. Както си личи от самото заглавие, тя ще се основава на класически истории, разказани от братя Грим (включително тези за Червената Шапчица, Рапунцел и Снежанка). American McGee's Grimm се очаква да се появи през пролетта на идната година под формата на двадесет и четири епизода, които ще се точат през GameTap.

Игри по "Убийствен пъзел" и "300"

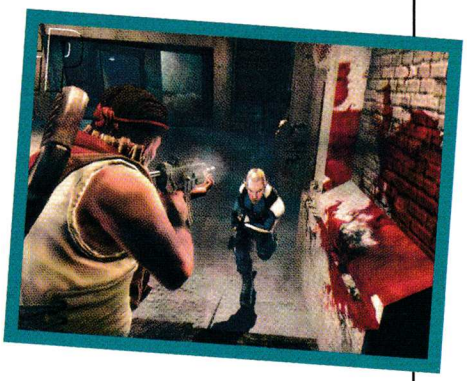
Brash Entertainment – наскоро образуваният геймиздател, събрал приблизително 400 милиона долара стартов капитал – съобщи, че ще концентрира вниманието си изцяло върху игри, използващи популярни филмови, музикални и телевизионни лицензи. В момента то работи върху дузина проекта, някои от които са свързани с жестокия хорър филм "Убийствен пъзел", както и с наскоро завъртелия се по кината зрелищен спартански екшън "300".

MIXED

За бъдещето на S.T.A.L.K.E.R.

Украинците от GSC Game World съобщиха, че скоро S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ще се разрасне в същинска поредица. На E3 Media and Business Summit, което ще се проведе между 11 и 13 юли в Санта Моника, те възнамеряват да анонсират няколко продукта, чието действие ще се развива във вселената на S.T.A.L.K.E.R. Един от тях по всяка вероятност ще бъде експанжън за Shadow of Chernobyl. Какви ще са другите проекти обаче? Нещо ролево?

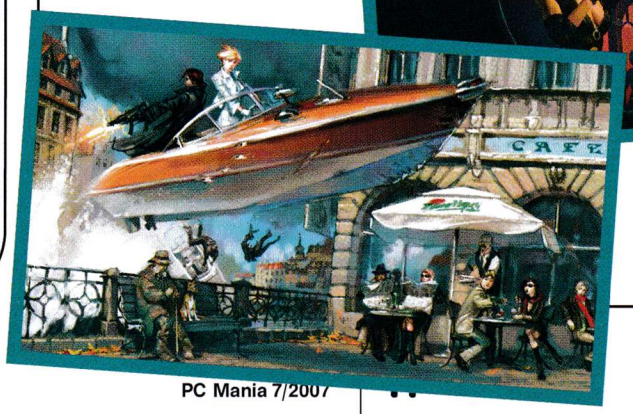
Halo 2 и Shadowrun под XP?



Falling Leaf Systems твърдят, че работят върху проект, който ще позволи пускането на Halo 2 и Shadowrun – два Vista-ексклузивни шутъра, които Microsoft пуснаха на пазара съвсем скоро – и под Windows XP. Първо компанията на Бил Гейтс твърдеше, че е невъзможно да се направи така, че да се подкара DirectX 10 под Windows XP. А сега се опитват да ни накарат да повярваме, че не могат да пуснат две DirectX 9 игри под XP. Falling Leaf Systems възнамеряват да изобличат като лъжа тези две твърдения. В името на всички, които все още не желаят да инсталират Vista, но биха искали да разцъкат Halo 2 или Shadowrun, желаем им успех. Друг е въпросът дали Microsoft няма да се опитат да им попречат по някакъв начин.

Първо MMO за PlayStation 3

PSM разкриха работата по първата масова мултиплейър онлайн геймка за конзолата PlayStation 3 (PC версия също е предвидена). Тя ще се казва The Agency и ще позволи на играчите да се присъединят към една от общо двете фракции, пълни с агенти а ла Джеймс Бонд, и ще предложи "екшън, приключение и интрига". Работата по нея е поверена на ветераните в жанра Sony Online Entertainment, отговорни за появата на заглавия като EverQuest и Star Wars Galaxies, и би трябвало да се появи на пазара в края на тази година.



Жанр: **Екшън**
Издател: **Microsoft Game Studios**
microsoft.com/games/halo2
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM, Windows Vista**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XBox**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Най-накрая - Halo 2 и за PC

Halo 2

Ако случайно все още не сте чули, Micro$oft имат нова операционна система и биха искали да си я качите. Но как ще ви накарат? Като направят така, че дългоочакваната PC версия на Halo 2 – най-популярният конзолен шутър въобще – да тръгва единствено под Vista.
Игра, от която до ден днешен са продадени над 9.2 милиона копия, на която са изиграни над 500 милиона мача през Xbox Live, и която спечели над 38 индивидуални награди. Игра, в която ние, собствениците на персонални компютри, имаме възможност да впием зъби и нокти почти три години след нейната официална премиера...

Старо познато

Ако се абстрахираме от нечовешкото закъснение, като цяло геймплеят на Halo 2, колкото и да си кривя душата, не се е променил кой знае колко много от Halo: Combat Evolved насам. Той е все така многостранен, гъвкав, разнообразен и пристрастяващ. Работата е там обаче, че играта не предлага напълно нови и оригинални идеи. За конзоли това може и да е най-великият шутър въобще, но за PC излязоха къде-къде по-добри заглавия през последните няколко години, като Half-Life 2 например. Не ме разбирайте погрешно – Halo 2 е една страхотна игра, която ще ви впримчи в своя сюжет и забавен геймплей. Просто е леко закъсняла за PC и това е един от основните й проблеми.

Последствията

Соловата кампания започва (малко след събитията в Halo: Combat Evolved) с награждаването на Master Chief на една оръдейна платформа, намираща се

в орбита на Земята, за добре свършената работа и унищожаването на Halo. Едновременно с това виждаме как Пророците на Съглашението наказват техен бивш елитен върховен командир, същият, преследващ Pillar of Autumn в първата част, заради неговата некомпетентност и невъзможността му да предотврати експлозията на пръстена. И докато единият получава медали, другият бива изтезаван. Миг по-късно церемонията по награждаването е прекъсната от нападение на малка армада от кораби на Съглашението, чиято подмолна цел е да се качат на оръдейната платформа, да я взривят и така да направят Земята уязвима за атака...
Но не и докато Master Chief е на борда.

Две съдби, една история

За моя изненада се оказа, че Master Chief не е единственият герой, с който ще може да играете в Halo 2. В определени нива ще се превъплъщавате и в опозорения командир на Съглашението, за който вече стана дума по-горе, превърнат в Арбитър или свещен воин, служещ на т.нар. Пророци – най-висшите същества в тази конфедерация от извънземни. Разлика между двамата по отношение на геймплей почти няма. Освен може би това, че вместо фенерчето на Master Chief, при натискането на клавиша X, Арбитъра става невидим, подобно на Хищника, тормозещ Шварценегер в едноименния филм. За съжаление обаче времето, за което може да останете в това състояние, е твърде кратко. Умението обаче ви позволява да се промъквате незабелязано покрай враговете си, в случай че безспирните престрелки с Master Chief са ви дошли малко в повече.

Двойно по-убийствен арсенал

Няма как да не отбележим, че в сравнение с първата част, в Halo 2 може да носите по едно оръжие и в двете си ръце (не, не може да стреляте с 2 ракетомета наведнъж!). В името на баланса обаче през това време не ви е позволено да мятате гранати, които все така са разделени на два вида – фраг и плазмени. Макар и на пръв поглед това да не изглежда кой знае колко съществено нововъведение, то променя геймплея не на едно и две нива. Спомняте ли си онези досадни извънземни, въоръжени с щит? Екипирайте в дясната си ръка плазмено оръжие, което да го свали, а в другата – което и да е нормално огнестрелно, което да нанесе довършващия удар, и готово – те вече не са такава заплаха, каквато бяха преди. Комбинации има колкото искате. И на вас се пада честта да откриете онази, която най-много ще ви пасне.
Иначе арсеналът като цяло е претърпял най-различни промени – Needler е по-силен, с пистолета не може да се зумва, а новата бойна пушка е едно от най-приложимите пуцала. Най-якото попълнение обаче принадлежи на Съглашението – енер-

До Ада и обратно или историята досега

Действието в първата игра се развиваше на мистериозна планетоподобна конструкция, наричана Halo – място, за което се вярва, че е дом на паразитните пришълци, известни като Потопа. Няколко дни, преди да започне същинската история Съглашението – конфедерация от множество извънземни раси, посветили времето си изцяло на унищожението на човечеството – напада Рийч (една от основните военни-индустриални бази на хората) и буквално я изпепелява. Само един космически кораб, Pillar of Autumn, оцелява, а на неговия борд е последният известен SPARTAN-II, т.нар. Master Chief. Корабът прави скок в хиперпространството, като координатите са избрани от изкуствения интелект Кортана, и се озовава пред мистериозен иноземен пръстен. Пред Halo. Място, построено от древни същества в далечното минало, наричани Предтечите. Макар и Master Chief все още да не знае това, в Галактиката съществуват седем подобни пръстена, създадени с една-единствена цел – да унищожат всичко живо в нея. Те са били изградени, за да бъдат използвани като крайно средство срещу Потопа. Много малко се знае за конфликта, разиграл се между Потопа и Предтечите. Но от малкото останали записи по въпроса се смята, че последните унищожили цивилизацията си в опита си да докарат до гладна смърт своите врагове и да направят Галактиката едно по-безопасно място за новите организми, които ще се развиват занапред.
Хилядолетие по-късно Съглашението открива пръстените и създава религиозен култ около тях с идеята, че активацията им ще доведе цивилизацията им до т.нар. „Велико пътешествие" и ще унищожи всички по-нисши форми на живот, включително Потопа. За тяхно нещастие обаче Master Chief, до голяма степен с помощта на Кортана, успява да унищожи един от тях, взривявайки реакторите на Pillar of Autumn... И така свършва Halo: Combat Evolved...

гийният меч. С негова помощ, стига да успеете да се доближите достатъчно, може да отстраните почти всеки противник с един-единствен удар.

Харесва ли ти? Открадни го!

Превозните средства бяха една от най-силните страни на Halo: Combat Evolved. Възможността да се качите на предната седалка на някой джип, да натиснете клаксона му и по този начин да накарате останалите компютърно контролирани съотборници да скочат в него – един до вас, а друг – на картечницата зад гърба ви – беше изключително приятна и оригинална. В Halo 2 всичко това отново е възможно. Забелязва се, че Bungie са нанесли малки промени по старите возила и са решили да вкарат и няколко нови в името на разнообразието. Но безспорно най-якият момент е следният – ако видите някоя готина нова извънземна машинария и ви се прииска да я тествате, но е вече заета, просто скочете към нея, набийте два тупаника на нейния шофьор и воала – тя вече е ваша! Сега вече може спокойно да прегазите онези големи маймуноподобни противници, които имат досадния навик стъпват по главата ви.

Една дума – грозна

Макар че едно от основните изисквания за Halo 2 е да бъде подкарана под Windows Vista, тя по никакъв начин не се възползва от пълните възможности на DirectX 10, което я прави изключително остаряла в графично отношение и не по-малко грозна от която и да е DX 9 геймка. Три години въобще не са малко и те доста здраво са се отразили на визията. Макар и туктаме да се откриват великолепни панорами гледки, да попадаме на някой зрелищен специален ефект или да се любуваме на бронята на Master Chief и дизайна на поредния извънземен кораб, лицата на героите са под всякаква критика, много от текстурите са лишени от всякаква детайлност, а системните изисквания на Halo 2 са доста по-високи, отколкото би трябвало. Ако един Xbox е еквивалентен на 733 MHz процесор с GeForce3 и 64MB RAM, необходимостта да имаш 2 GHz CPU с 1 GB RAM и nVidia 6100+, за да подкараш PC версията, звучи леко ненормално, при все че графиката почти не е пипната.

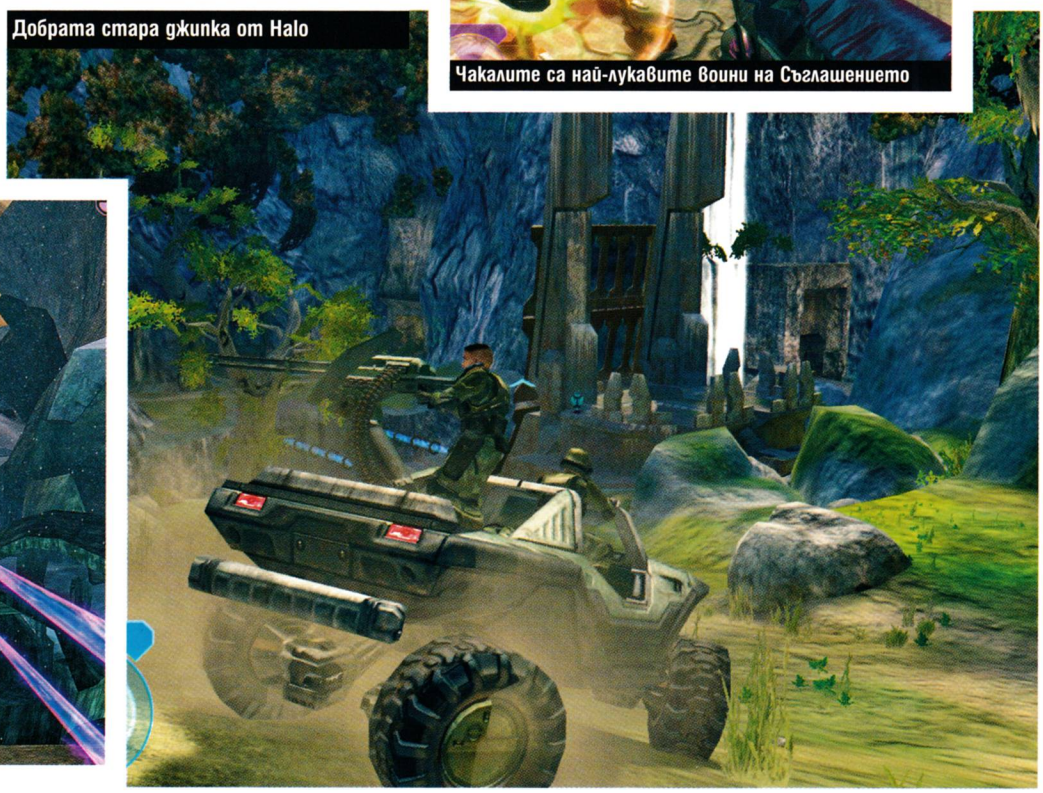
Да убиеш другарче

Единствената по-съществена разлика, която се наблюдава между Xbox и PC версията на Halo 2, е, че последната е снабдена с две нови мултиплейър карти и редактор на нива (с неочаквани бонуси, както вече стана ясно). Онлайн режимът обаче, който не се отличава

Поглед към Halo 3

От Bungie обещават, че ще можем да довършим епичната битка, подхваната от Master Chief в края на годината, когато Halo 3 – последната част от поредицата - ще излезе на пазара. Естествено – единствено за Xbox 360. За PC версия вероятно ще трябва да почакаме малко повечко. Любопитен факт е, че (поне според Bungie) от тройката са направени предварителни поръчки за над 4 милиона копия. Действието в продължението няма да започне веднага след края на Halo 2, а ще ни пренесе на вече пустата и завладяна от Съглашението планета Земя. Място, за което се смята, че е заровен мощен и древен артефакт. Малко се знае за историята в Halo 3, освен че Арбитъра ще се съюзи с хората, а още по-малко – за нейния геймплей. По всичко личи обаче, че очакванията за Halo 3 са по-високи от всякога, и ако Bungie искат и този път да ги оправдаят, ще трябва да положат три пъти по-големи усилия.

Чакалите са най-лукавите воини на Съглашението


Добрата стара джипка от Halo

Енергийният меч - наистина впечатляващо оръжие

кой знае колко от конзолката, едва ли ще представлява интерес за мнозина, предвид наличието на толкова много хитове за PC. В случай че решите обаче да се пробвате и в него, ще попаднете на стандартни режими от типа на deathmatch (наричан slayer), capture the flag, отборни варианти и прочие. Освен това ще трупате и специални точки в зависимост от вашите постижения, които, ако имате случайно Xbox 360 Live акаунт, ще се пренасят директно в него. Прегазете някого с джипа си, намушкайте го с енергийния си меч, откраднете превозното му средство и готово – вашите точки постижение са вече с една идея повече.

С надежда

Въпреки изпитанията на времето, на които PC версията на Halo 2 е подложена, това все така е една дяволски добра игра. Жалкото в случая е, че я получаваме с толкова голямо закъснение. Можем само да се надяваме, че компютърният вариант на Halo 3 няма да се забави толкова много предвид факта, че ще бъде последната част от поредицата и че Micro$oft едва ли възнамеряват в близките две-три години да пускат нова OS, която всячески да се опитват да си я пробутат. Надеждата, естествено, умира последна.

- Забавна и увлекателна солова кампания с двама главни герои
- Впечатляващ на места изкуствен интелект
- Перфектни контроли както с мишка и клавиатура, така и с геймпад

графика
звук
геймплей

5.0

- Изисква Windows Vista
- Графично остаряла
- Голи мъжки задници

Играеш, докато инсталираш

Една сравнително нова идея на Micro$oft е възможността да започнеш да играеш, броени минути след поставянето на диска на Halo 2. Ако трябва да бъдем по-точно – по-малко от две! Вкарвате DVD и директно започвате да стреляте по всички извънземни задници в кръгозора ви, докато междувременно Halo 2 се инсталира като фонов процес. Хитро и ако не друго, можем да направим връзка с конзолните игри, при които няма нужда от каквато и да е инсталация.

Строго секретно: Профил на Master Chief

Spartan-117, известен повече като Master Chief, е част от проекта SPARTAN-II. Той е генетично, биологично и технично подобрен воин, висок над два метра и тежащ приблизително половин тон в пълно бойно снаряжение в своята MJOLNIR броня. Неговите рефлекси са несравними, а силата и издръжливостта му – като на никой друг човек, ходещ по планетата Земя. Непоклатимата му решителност е вследствие на десетки години военно обучение. Master Chief е вещ с всички съвременни балистични оръжия и тактики, и на всичкото отгоре умее да борави с всяка една военна технология, принадлежаща на Съглашението.

Жанр: **Екшън**
Издател: **Activision**
www.callofduty.com
Излиза: **есен 2007-ма**
Платформа: **PC, PS3, X360**

Владимир Тодоров

Експлозивно – Call of Duty отново за PC!

Call of Duty 4: Modern Warfare

Втората световна най-накрая свърши и за Infinity Ward! Едва ли някога би ни омръзнало да пълним с куршуми орди от нацисти, но крайно време бе за нещо ново. Call of Duty 4 е точно това – първата игра от поредицата, която ще се занимава с модерни фикционални конфликти и със сигурност НЕ с войната в Ирак! Радвате ли се? Ние много. Но кой тогава, ако не Хитлер, е злодеят в четвъртата част? Руски краен националист със склонност към геноцид на име Закхаев, който иска да възкреси Съветския съюз в името на своя идол Сталин, разбира се..

1 В окото на бурята
В един момент ще се спускате по въже от хеликоптер Блек Хоук директно към бойното поле, в друг ще сте снайперист с камуфлаж, изпратен в тила на врага, а трети – ще стреляте от AC-130 на хиляди метри от земята.

2 Изглежда различно, нали?
Въпреки че конфликтът ще е различен, Call of Duty 4 ще е точно онзи CoD, който познаваме и обичаме. Просто сега ще бъде в пъти по-динамичен, с много по-реалистични анимации и все така зрелищни скриптирани сцени.

3 На война като на война
Сега експлозиите са придружени от мощна ударна вълна, колите могат да бъдат буквално разпарчетосани, гранатите да бъдат мятани обратно към враговете, а тежките картечници - да убиват дори през стени.

4 Два фронта, две кампании
Докато янките, забаламосани от Закхаев, преследват неговата дружка Ал-Асад в Средния Изток, англичаните действат под прикритие в Русия и се опитват да научат повече за плановете на националиста.

5 По-мазна от всякога
Добрата визия, характерна за цялата поредица, няма да подмине и Call of Duty 4. Да вземем за пример тревата – макар че се полюшва грациозно в зависимост от посоката на вятъра, кадрите в секунди не падат под 60!

6 Тест за интелигентност
Говори се, че враговете ви ще бъдат с една идея по-умни – ще прибягват от прикритие на прикритие и ще се опитват да ви изненадват по фланга, както всеки нормално мислещ играч би сторил. Дали?

7 Ако умирам, и другите с мен!
Всеки клас в мултито ще има три умения, най-якото от които е Last Stand. Щом останете на плюнка кръв, героят ви ще извади пистолета си и ще изпразни цял пълнител насреща. Или пък ще си го вкара в устата и ще лиши врага от точка.

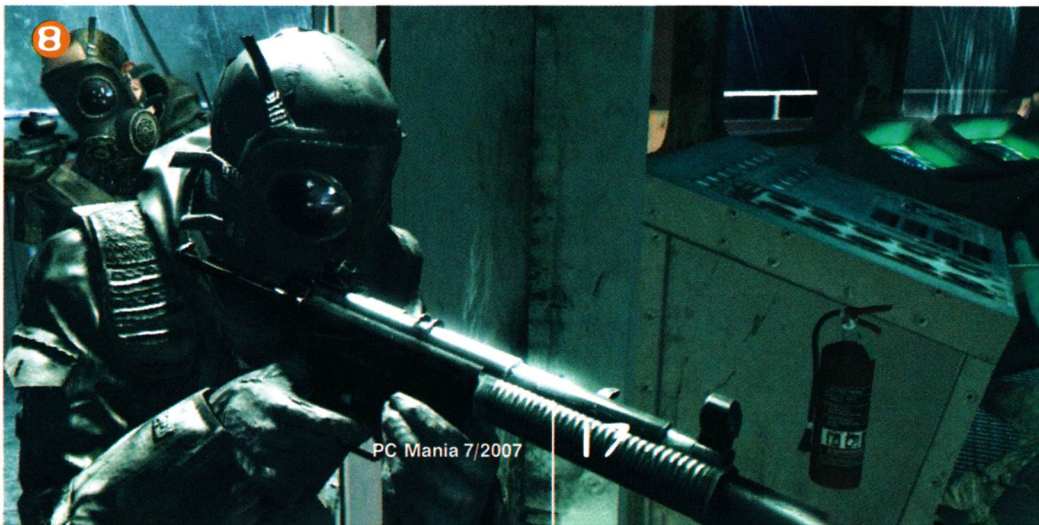
8 Създай си войник
Ако предоставените от Infinity Ward класове за мултиплейър не ви кефят, може да създадете свой! Кръщавате го, избирате му три умения, основно и второстепенно оръжие, както и специална граната, и готово.

4

5

6

7


8

Жанр: **Приключение**
Издател: **Eidos Interactive**
http://www.tombraider.com/
Изисквания: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PSP, Nintendo WII**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Някои неща са като марковото вино - с времето стават по-добри

Tomb Raider: Anniversary

"Лара влезе в тесния студен коридор, съхранил миризмите на стотици години тържество на зловонни бактерии и мъхове. Самотен лъч пробиваше наслоения мрак и разкриваше пътя към най-голямото предизвикателство, с което се бе сблъсквала досега. Някъде под всичкия този прах и паяжини бяха скрити лавровите клонки, с които бе окичена главата й преди време. Тези зали пазеха все още ехото от овациите. Сега беше моментът да докаже дали всичко това бе истина или само халюцинация и разкрасени митове. Сега Лара трябваше да се сблъска с останките на собственото си величие...
В дъното на коридора, в едва забележима цепнатина между каменните блокове, бе скрита стара книга, чиято корица и изглеждаше позната... "

Книгата на живота (история)

Страниците на книгата разказваха една история, която за пръв път видяхме преди десет години и която днес е преразказана от Crystal Dynamics в един доста освежен вариант. Лара бе археоложка, наета от Натла да открие артефакт с името Scion. Изпратена в Перу, тя се сблъска с изгубен град, в който все още имаше живи динозаври. Но това не бе всичко - най-голямата трудност бяха руините, пълни с капани, за чието преодоляване бяха нужни цялата концентрация на ума и всички акробатически номера, които Лара имаше в запас.
Справила се с всичко това, героинята ни откри, че бе жестоко подведена и вкарана в една схема на тотална прецаквация. По петите й бяха горилите на Натла, а Scion-ът се оказа артефакт от три части. Редом с нея, но в Гърция се потеше и друг археолог - Пиер, пратен да прибере втората част на реликвата. Третото парче пък бе погребано в Египет. Оказа се, че странният предмет крие не само огромна сила, но и една страховита история за изгубената Атлантида и нейните владетели...
Лара затвори книгата. Усети, че този път историята трябваше да е различна. Този път пред нея щеше да се разкрие една необичайна възможност. Един нов избор. Ново предложение... Прибра я в раницата и продължи напред.

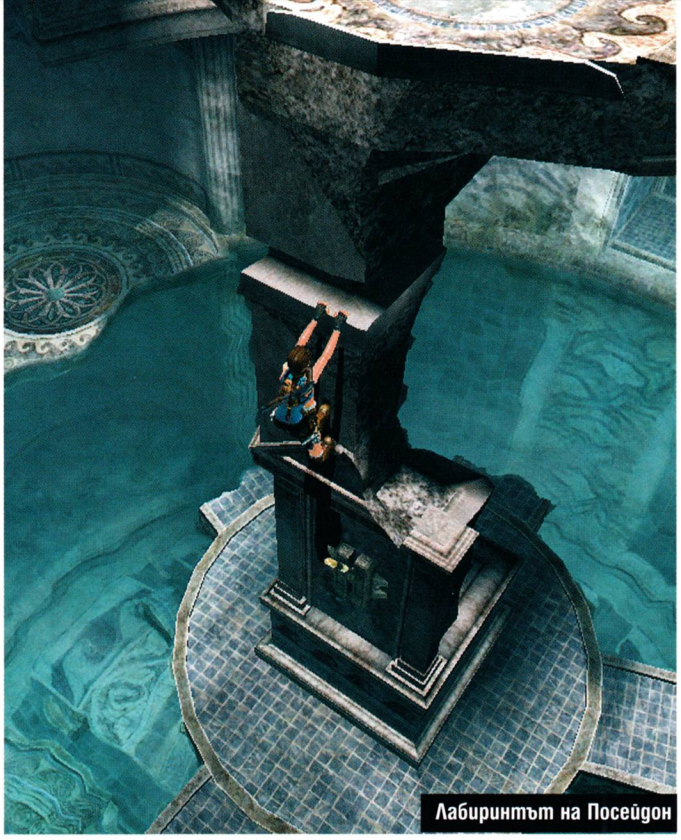
Стената на отчаянието (пъзели)

За мнозина това бе най-голямото предизвикателство, а при неуспех - най-силното разочарование и причина за тотално намразване на заглавието. За тези, които се справяха, пъзелите си оставаха най-голямото удоволствие. Тук именно човек подлагаше способностите си на тест. Вашият ум срещу умовете на древните архитекти, сътворили тези адски лабиринти, а може би дори срещу самите богове... Човек трябваше да притежава търгавина на ягуар, за да избягва повечето капани. А Лара бе много добра именно в това.
В новото приключение героинята трябва да балансира върху повърхности с големина, съизмерима с главата на топлийка, да избягва отровни стрели, гигантски остриета, или пък камъни, съществуващи с едничката цел да я размажат. А има и моменти, когато откриването на път е предизвикателство само по себе си и без наличието на капани. Когато всичко е пред разпад, трябва да се оглеждате за малки процепи, които можете да използвате, за да се захванете, да търсите място, където можете да скочите или метална повърхност, за която да се закрепите с куката - това мултифункционално чудо, с което се срещнахме в Legend.
Много добро попадение е, че в този TR няма чак толкова много досадни подсказки. В Legend всичко бе твърде праволинейно и пътят бе по-очеизбождащ от вражеските остриета. Тук повечето hint-ове не са така дразнещо очебийни - например малки бутони, които задействате с точна стрелба. Има само едно изключение - при използване на куката все още се показва огромен син знак, който ви напомня какво да правите, но това не е болка за умиране. Много добро попадение е, че, лутайки се из нивата, ще ви се налага да се връщате в по-задни части за дадени неща.
Дизайнът на нивата е уникален. Създава изключителна атмосфера и ви кара да помните кое къде е било, а не просто да пропускате стремглаво из руини-

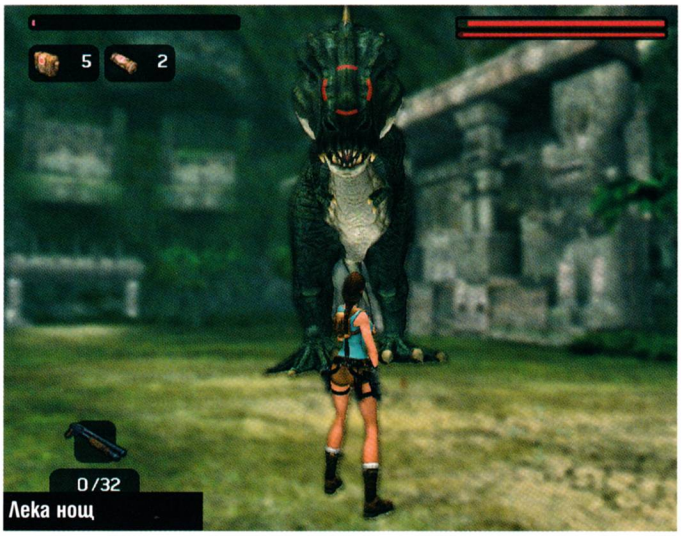
те. Explore-елементът е идеално застъпен в геймплея. Дори дотолкова, че някои играчи считат присъствието му даже за натрапчиво. Според мен обаче това само засилва класическия TR елемент.
Освен различните акробатични трикове и вградения в съзнанието на Лара компас, съществува и още един елемент на геймплея, който бих поставила в тази графа. И той е най-същественият. Същинските пъзели. Това е едно от нещата, които дадоха такъв силен начален тласък на поредицата. И именно тях наистина си струва да видите претворени. Авторите на приключението са повторили единствено историята (при това с някои промени и многократно по-красиво показана) и най-запомнящите се моменти от геймплея. Това обаче не включва начините, по които се преодоляват различните препятствия. Наистина много добро решение. Например в оригиналната игра съществуваше част в Гърция, където се сблъсквате с четири предизвикателства - Атлас, Хефест, Дамоклий и Посейдон. Познайте какво. Тук това отново се случва, но много по-убедително, красиво, интересно и хитро модифицирано. Също така отново ще се озовете в палата на Мидас и при голямата каменна ръка, в която ви кани да стъпите след един save.
Но да се върнем на така наречените „същински пъзели". Доста трудно е да се разграничи какво точно влиза в тази категория, защото, както споменах, имаме солидна доза мислене дори при „обикновеното" придвижване. Мислене има дори при някои от битките, което е доста приятна изненада. Тук бих категоризирала различните загадки с визуален характер - например да разчетете стенопис и да разберете как чрез него да отключите дадена врата, също така последователността на дърпане на лостове или блокове в дадени моменти от играта. Например, когато имате достъп до дървена сглобка, която използвате като сал, ще се възползвате от различни ръчки, за да контролирате нивото на водата. Така можете да придвижвате вашия импровизиран плавателен съд до дадени участъци, до които иначе нямате достъп, и да се съобразявате със съществуващите прегради и коридори. В тази категория попада и заучаването на ритъма, с който се редуват и излизат остриета от пода в залата на Дамоклий и преминаването им по квадрати, подобни на шахматна дъска. Има и множество други изненади, които си заслужава да се видят.

Арената (битки)

Както споменах, те са доста по-умерени в сравнение с Legend, но напълно в стила на

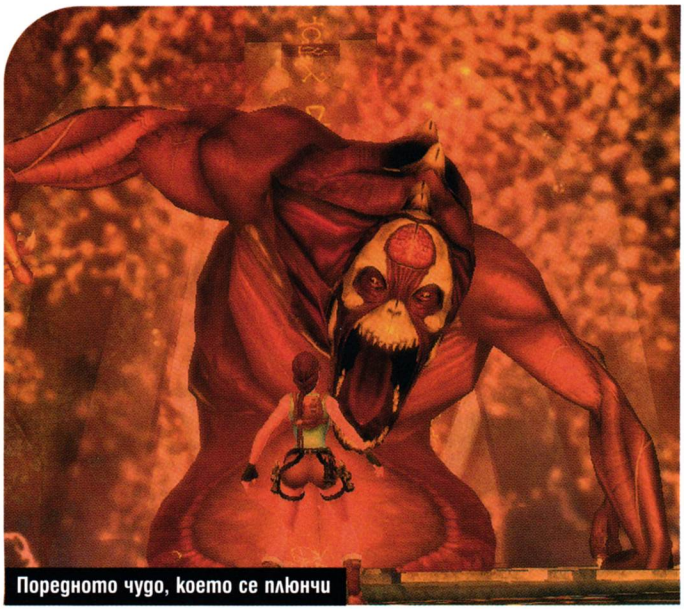

Лабиринтът на Посейдон

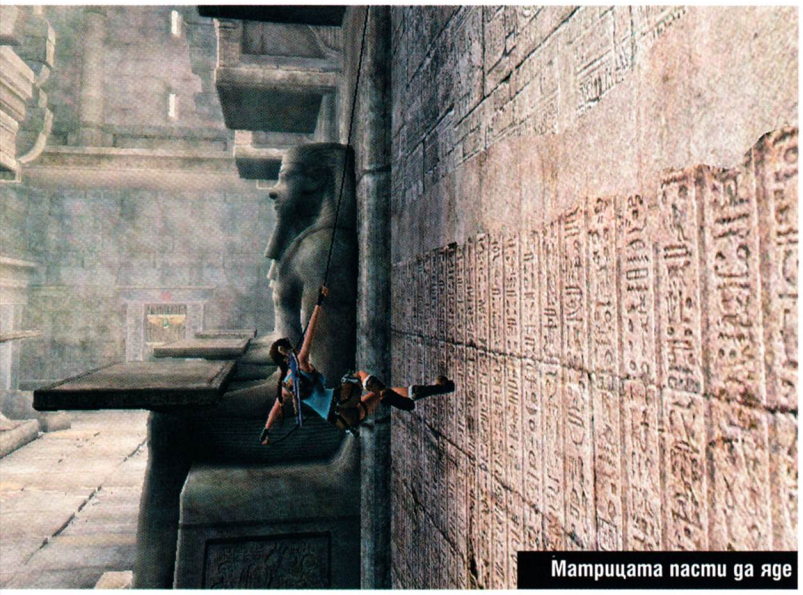
Пазачите

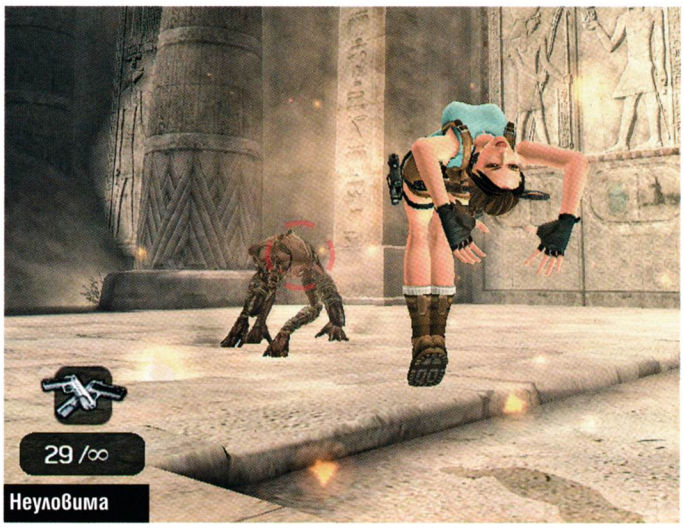


Лека нощ

Още твари


Поредното чудо, което се плюнчи


Матрицата пасти да яде



Неуловима

първия TR. Опонентите са малко. За сметка на това се изисква стратегия за убиването на някои от тях (босовете). И не е достатъчно само да стреляте и да подскачате, въпреки че човек може да опита и това. :-) Често пъти се оказва, че има малко местенце, където можете да се скатаете и да видите сметката на гадта. За мен това беше като част от адреналина - все пак трябва да откриете мястото, спасявайки задника си. За други това е и извор на разочарование, защото невинаги сте принудени да се биете с противника на равни начала. Много добра хрумка е едно нововъведение, което дебютира за първи път в поредицата. При битка опонентите ви могат да изхлобеят тотално и се получава т. нар. „rage attack". Тогава напълно освирепелите твари се хвърлят срещу вас. Следва "adrenaline dodge"- Лара трябва да избегне атаката. Следва slow motion. Тук можете да се панирате и да понесете последствията или да използвате момента и да изпълните движения в стил "Матрицата", да избегнете атаката, да се прицелите точно и да нанесете много мощен и фатален удар право в целта. Има също и моменти, в които гадината може да ви докопа много неприятно - например вълците в началото захапват ръката ви. Трябва да положите допълнителни усилия, за да се освободите...

Споменавайки вълците, нека ви кажа кой още ще ви приветства с добре дошли в обновеното приключение на Лара - прилепи, мечки, малки динозаври и незабравимият тиранозавър от TR1, който бе в челна позиция в класацията за най-стряскащ момент в поредицата (уви, тук пресъздаден доста по-нестресиращо, но пък все така е труден за озаптяване). Ще отстрелвате пантери, лъвове, горили (много подли твари, мятащи камънаци по вас освен всички други щети, които нанасят). Ще се срещнете и с по-извратени създания, които бродят в последните нива, но които ще запазя в тайна (доколкото това е възможно при римейк). Единствено ще спомена моите най-големи любимци - кентаврите. Повярвайте ми, няма второ такова чудо. Загубих много време и нерви, докато ги убия. И вие ще се поизпотите. Но когато успеете, се чувствате като бог. Иде реч за боса в края на нивата в Гърция. Два кентавъра с щитове и мечове, които освен всичко друго, ви вкаменяват с поглед... Няма да ви кажа как точно се убиват, защото ще ви ограбя задоволството да го измислите сами, но си припомнете древногръцката митология ;-).

Огледалното езеро (Визия)

Много детайлна и красива е. Разбира се, така и би следвало да бъде. Може би изглежда толкова магическа в очите на всички, защото все пак е римейк на игра отпреди десетилетие. Каквато и да е причината, нивото на детайлност е смазващо добро, а ефектите не са нито повече от нужното, нито недостатъчни. Атмосферата е невероятна и всичко е много истинско.

В първите заснежени нива падат снежинки, ледът се топи, чува се разбиването на падащите капки при съприкосновение с повърхността под тях и ехото от удара им. Ако Лара влезе във вода, излиза мокра и изсъхва постепенно. Дори може да се изкаля, за бога. По всяко време можете да въртите камерата и да разглеждате каквото си поискате - невероятно красиво е...

"..Лара се надигна от огледалната водна повърхност. Да. Май това беше всичко. Това беше славата ѝ. Това щеше да се хареса на всички почитатели и винаги оставаше надеждата да бъде оценено и от другите. :-)"

- Страхотен дизайн на нивата
- Нов геймплей, класическа история
- Бонуси при превъртане
- Перфектна визия

графика
звук
геймплей

6.0

- Изнервящи моменти при прекалено усложнените места
- Липсата на save по всяко време - води до още изнервяне

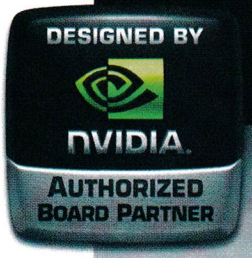
Your New SECRET WEAPON

Introducing the All-New
XFX nForce® 600i Series Motherboards

If you've seen one motherboard you've seen them all, right? You couldn't be more wrong.

XFX debuts its all-new 600i Series Motherboards, designed **for gamers by gamers**. Our 680i SLI™ and 680i LT SLI™ motherboards feature everything you want, and nothing you don't. The result? Gravity-defying graphics and sound quality that will have your neighbors ducking for cover.

GET YOURS TODAY!



www.XFXforce.com

Благоевград (073): Рес Ком - 830111; **Ботевград (072):** АТА Компютърс - 360113;
Бургас (056): Рива - 842323; Инфостар - 803065; **Варна (052):** Технопарк - 600301; Варсис - 600446;
Димитровград (0391): Енди-Син - 64004; **Добрич (058):** Сис Ком - 601181; Бергон Компютри - 600441;
Карлово (0335): Ентер - 99930; **Монтана (096):** Алпиа - 301125; **Пазарджик (034):** Лого 2000 - 440236;
Плевен (064): Електроника и софтуер - 806168; **Пловдив (032):** ПИК Компютър - 636925;
Русе (082): Дартек - 81999; **Севлиево (0675):** ЯНИ - 35434; **Смолян (0301):** Алгорита - 63041;
София (02): ЖАР - 8221000; ЖМТехнологии - 9658989; Стантек - 9266969; Лидер ТК - 9423939;
Мултирама - 4006616; 3Н97 - 8513546; Адсис - 9872412; Вуду - 9461398; ХардуерБГ - 9635475;
Перси - 9555496; **Ст. Загора (042):** Контракс - 252178; **Шумен (054):** Еленко компютърс - 831700;

www.solytrade.bg

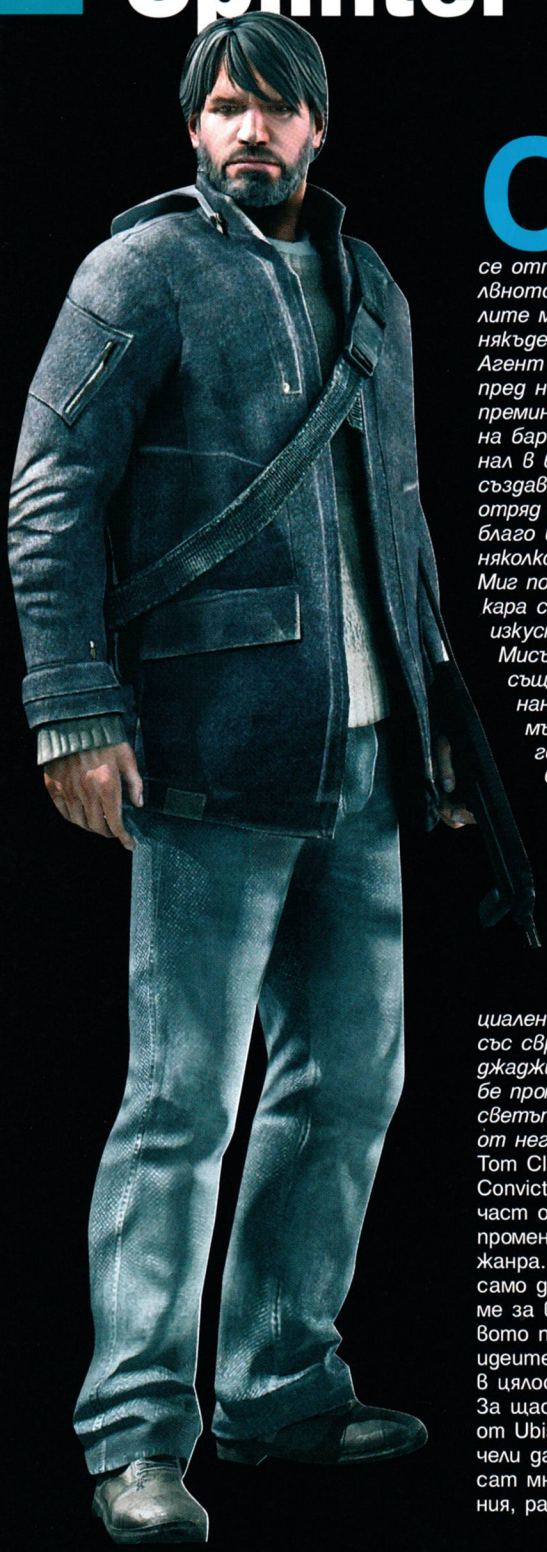
solytrade
A COMPANY OF SOLYTRON

Жанр: **Екшън**
Издател: **Ubisoft**
http://splintercell.us.ubi.com
Излиза: **Есента на 2007-ма**

Асен Георгиев

Осъществена трансформация

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



Сам седеше на влажна, дървена пейка, отражението на играещите в тлеещия огън пламъци се отпечатваше по безмълвното му изражение, а мислите му отплаваха някъде... някъде далеч от реалността. Агент Фишър бе изправен пред ново начало – той бе преминал от другата страна на барикадата. Бе се превърнал в беглец. Спомни си за създаването на специалния отряд Splinter Cell, за чието благо бе отдал последните няколко години от живота си. Миг по-късно силна болка накара стоманеното тяло на изкусния боец да потръпне. Мисълта за най-любимото същество връхлетя в съзнанието му. Призракът на мъртвата му дъщеря не го оставяше на мира. Сега той трябваше да направи своя избор – да се предаде в лапите на суровия живот или да се бори, да изчисти името си от помията, която до някаква степен сам бе изсипал върху себе си. Сам вече не беше специален агент, не разполагаше със свръх мегахипер хай-тек джаджи, но едно нещо не се бе променило – най-вероятно светът отново имаше нужда от неговите умения...

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction ще бъде петата част от поредицата, която промени облика на стелт жанра. Това може да означава само две неща – крайно време за влошаване на качеството поради изчерпване на идеите или коренна промяна в цялостния облик на играта. За щастие разработчиците от Ubisoft Montreal са предпочели да рискуват и да нанесат множество нововъведения, разчупвайки геймплея и сюжетната линия на едно от най-добрите стелт заглавия въобще.

Действията са свързани с извънземни пласьори на рядък вид галактическа руда, попаднали на Земята поради съмнението за наличие на безценния метал в два огромни залежа. Единият е в покрайнините на Вашингтон, а другият в.... Перник. Но понеже до втория не могат да достигнат поради някои обективни причини, те се насочват към...

Добре де, това щеше да е сюжетната линия, ако аз бях ръководител на екипа, работещ по Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. В интерес на истината фабулата в новата част проследява съдбата на Сам Фишър, който, както си спомняте, в Double Agent загуби дъщеря си, а след това беше внедрен в престъпна организация. А в резултат на цялата схема се превърна в беглец, преследван от закона. *Дори и след всичко, което му се случи, Сам продължаваше да излъчва спокойствие и хладнокръвност. Неговите силни инстинкти го подтикнаха към правилния избор. Той реши да се бори до край, да продължи достойно своя живот. Стана от влажната пейка, нахлузи качулката на дългото си яке и се смеси с многобройната тълпа...*

Не знам как да ви го кажа по-завоалирано, затова ще го изстрелям директно – в Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction основната стелт геймконцепция е прекатурена надолу с главата. Вече няма да се спотайвате в сенките,

Run Sam, run...

Този по-добре да не беше разпознававал бившия таен агент...

няма да кълнете кучета-пазачи и активирани аларми, а ще възприемете един доста по-агресивен стил на игра. Този ход е класически "нож с две остриета". Позитивни или негативни ще са отзивите – ще разберем, когато видим играта на собствените си компютри. Дотогава можем само да гадаем. В интерес на истината тази промяна беше предвидима. В последните части се забеляза лек преход от стопроцентов стелт към по-екшън ориентиран геймплей.

В Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction ще разчитате изцяло на околната среда. Разработчиците споделят, че са отделили месеци от живота си, за да създадат едно напълно реално обкръжение от предмети, с които можете да си служите.

Да хвърляте напред-назад кашони, столове и маси – лесна работа; да барикадирате врати с гардероби – няма проблеми, всичко това ще е напълно възможно.

Въпреки че цялата полиция го издирваше, той беше трудно разпознаваем. Дългата коса, която беше пуснал и брадата, закриваща половината му лице, осигуряваха част от неговото прикритие. С всяка крачка, която правеше между стотиците хора, той осъзнаваше нуждата, която има от тях. Докато в един момент не ги прие като средство, един чудесен лост за постигане на своите цели.

От Ubisoft Montreal твърдят, че смесването и взаимодействието с тълпата е основен момент в обновения геймплей на Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. Освен че, смесвайки се с множеството, Сам става по-трудно разпознаваем, той може да се възползва и по други начини от нищо неподозиращите хорица. Например, когато трябва да отвлече вниманието на пазачите, които му пречат да проникне в сградата, към която се е запътил, той просто трябва да предизвика малко смут в заобикалящата го тълпа.

Кражбата на един мобилен телефон или лаптоп, понякога е достатъчна, за да настане хаос и объркване сред хората. Това ще позволи на бившия свръхсекретен агент да осъществи своите планове. Разбира се, съществуват и други начини – например да взривите контейнер с газ, който няма как да не привлече вниманието на човешкото множество и заедно с това на охранителите, които тутакси ще напуснат своите постове, отивайки да разберат какво се случва.

Животът на улицата определено беше различен от този, който Сам Фишър бе водил в последните години от своето съществуване. Едно от нещата, с които той трябваше да свикне сега, бе пазарът "на тъмно"...

Поради простата причина, че вече не е агент на Националната агенция по сигурност (НАС), Сам вече няма откъде да се сдобива с високотехнологични джаджи. Това ще го принуди да научи уличните правила и да започне да посещава така наречените черни пазари, откъдето ще набавя необходимите стоки.

Какви точно ще бъдат те, все още не е ясно.

При всички положения обаче се очаква да са различни от тези, които сме виждали в предишните части на поредицата – все пак тотално променената концепция е чудесна предпоставка за значително разнообразяване на бойния арсенал. Засега е сигурно само, че Сам отново ще развърти нож, пистолет и лека карабина.

Заобикалящият го свят бе мрачен и навъсен, подобно на вътрешното състояние на самотния беглец. Атмосферата бе тягостна, на моменти задушаваща...

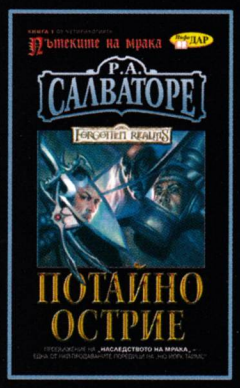
Една от причините Splinter Cell да жъне такива успехи е качествената графика. Без да си кривим душата, можем да кажем, че с всяка нова част, визуалните характеристики на поредицата стават все по-добри. Базирайки се на шотовете и филмчетата, които видях, смятам, че тази зависимост важи в пълна сила за Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction.

Самите автори се заканват, че това, което веднъж направиха с появата на динамичните сенки, ще бъде повторено с въвеждането на динамичния модел на околната среда, който ще разкрие нови хоризонти пред редовия геймър.

Въпреки вътрешните борби, измъчващите го спомени и неблагоприятно стеклите се обстоятелства, Сам Фишър бе готов за бой. Напълно изряден, научил много от уроците на живота, единственото нещо, което го спираше да се впусне в поредното предизвикателство още сега, бе рилийз датата на Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, която по данни на Ubisoft е насрочена за есента на 2007-ма година...

Когато столовете започнат да говорят :)

Сам се разминава на косъм



Р.А. САЛВАТОРЕ

ПОТАЙНО ОСТРИЕ

www.infodar.com ИнфоДАР

ПОТЪРСЕТЕ

КНИГА 1 ОТ ЧЕТИРИЛОГИЯТА

Пътеките на мрака

ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА „НАСЛЕДСТВОТО НА МРАКА" – ЕДНА ОТ НАЙ-ПРОДАВАНИТЕ ПОРЕДИЦИ НА „НЮ ЙОРК ТАЙМС"

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Black Sea Studios**
www.worldshift-game.com
Излиза: **неизвестно**

Георги Панайотов

Рицарите на честта навлякоха скафандри

WorldShift

Доста време мина от излизането на последната българска игра. Въпреки неоспоримото подобряване на условията в родината ни за правене на подобен бизнес през последните няколко години и интересите на големите разпространителски фирми, България си остава най-вече атрактивна дестинация за наемането на евтини програмисти. В момента налице имаме един по-мащабен проект за направа на MMO игра, а от 6 Юни още един – за RTS. Защо вместо геймреволюция, наблюдаваме лек застой и защо българските игри се появяват на български около половин година след световната им премиера, не е предмет на тази статия. Нито ще се занимаваме с това защо никой не ни брои за истински пазар и не ни бръсне за слива ("noone shave us for a plum" :)). Още по-малко мързеливостта и твърдоглавието на БеГе геймъра, когато стане дума да си плаща за това, което ползва.

Сега ще си говорим за WorldShift – втория проект на отбора юнаци, събрани под крилото на Веселин Ханджиев, познати повече като Black Sea Studios (BSS). BSS е сравнително млада фирма, което личи особено, ако погледнем каталога им. Има едно заглавие – Knights Of Honor – и толкова. Доста добра игра е, но е и прекалено усложнена хибридна стратегия (в походово и реално време), имала лошкавия късмет да излезе преди Medieval: Total War 2, докато всички още се друсахме с експанжъните на Rome: Total War. Пълна с брилянтни идеи и възможността да развихриш стратегическия гений, тя – уви – бе неиграема за обикновения геймър. Просто беше прекалено сложна, битките бяха точно толкова мащабни, колкото Total War-ските, ама с няколко идеи по-нетриизмерни. А и по принцип БГ геймърът не се кефи да цъка на чужд език нещо, като може да си го има преведено.

Както и да е. WorldShift се очертава като доста по-амбициозен и адекватен проект. Стратегия в реално време, използваща познати и усвоени от юзърите механики и бърз и надъхан геймплей. Единственото, което може да му изиграе лоша шега, е задаващият се стратегически ТИТАН на Blizzard.

Къде какво?

През двадесет и първото столетие, малко след колонизацията на слънчевата система, се

случва нещо странно. Огромен, тъмен обект изниква в орбита около Плутон. Въпросът дали е повече мрачен или повече мистериозен, остава отворен. Учените му лепват красивото име "Shard Zero" и отиват да щракат с пръсти и да поливат дизайнерската си креативност. В същото време лошкавият обект започва да разпръсква странни-мистериозни-космически лъчи-убийци (без майтап) около себе си, извивайки и променяйки самата структура на живота и космоса. Няма време за реакция, а и дори да е имало – тези, които е трябвало да предупредят света, не са можели да наберат телефона поради изтъркани от щракане палци.
Shard Zero се засилва към Земята, бухва се в нея и хоп – край на цивилизацията. По някое време се появява странен брадат и плешив субект, плямпащ нещо за месии и бъдеще, но бива бързо срязан, че е объркал продукцията, а кастинг директорът бива уволнен. Действието в WorldShift се развива няколко хилядолетия след сблъсъка. Човешката цивилизация не е нищо повече от отмиращ мит, а останките от Shard Zero продължават да разпространяват чумата на мистериозните-космически-лъчи, променящи самото битие на... да де. Разбирайте свят, променящ се понякога с дни, но понякога с часове... а в геймплеен смисъл – random генератор на карти. Авторите определят WorldShift като next-gen cyber-fantasy RTS, специално направена да бъде бърза и лесна за научаване. С други думи комерс на комерса (правилно, така и трябва). В играта ще се вместят бързи и яростни битки из цялата планета, както и разкриването на тайните на тиберия... така де на Shard Zero и древни артефакти. Бройката на тези мистични предмети ще е около 1000 – да, хиляда. Не ми се мисли как се балансират толкова артефакти при положение, че за всяко мулти RTS заглавие балансът е може би най-важното. Самите фракции в играта (виж карето) ще могат да се модифицират на базата на желанията, ресурсите и артефактите ви, което ако се изпълни добре, би било доста добра база за уникални игри, дори при употребата на идентични раси. Все още за герои не е ставало дума, но едва ли едно от най-модните течения при стратегиите ще бъде подминато. От скрийновете, излезли до момента, мога да кажа само едно – УоУ!
Всичко изглежда просто зашеметяващо – а нивото на детайл на единиците и околната среда надскача дори бруталния SAGE енджин, използван в Tiberium Wars. Хай-тек местности, диви джунгли, металът прилича и дори мирише на истински метал. Само да се надяваме, че играта ще е достатъчно добре оптимизирана, за да не ръсим по 2к лева за ъпгрейд. Все още е прекалено рано да се правят каквито и да е сериозни заключения за World Shift. Проектът е доста амбициозен и изглежда адски обещаващо. Няма обявена дата за издаване и на нас ни остава да чакаме и да стискаме палци да не се роди поредната до болка клиширана стратегия.

Артефакти

В WorldShift няма да има "технологични" дървета със стотици ъпгрейди. Вместо тях ще намирате различни артефакти (подобно на Spellforce системата?) и реликви, които да можете да използвате свободно да променяте геймплея си. Така винаги ще има елемент на изненада, но има и реалната опасност да се изгуби уникалността на всяка една от расите. Ще събирате благинките, докато се биете и като награда за изпълнението на задачи. Но за най-готините предмети ще имате нужда от подкрепа – тук влиза Cooperative режимът на игра, който, ако бъде изпълнен като хората, може да се окаже истинска революция в жанра.

Расите

Хора (Humans) – Хората живеят в пет отделни мегаполиса, разпръснати из останките от цивилизацията. Всеки град се управлява от местен владетел и е независим от останалите четири. С други думи – ако единият падне под вражеско нападение, останалите ще си свирукат и ще си гледат разсеяно в краката... метафорично казано, разбира се, градовете нямат крака. Въпреки различията обаче и петте града имат един и същи проблем – затънали са в бюрокрация и борба на различните фракции за власт.
Племената (Tribes) – Все още за Племената и за другата раса – The Hive не се знае много. Tribes са наследници на тези, първи ударени от Чумата след падането на Shard Zero. Живеят в пущинака извън безопасните зони на петте града. Не се месят много в делата на хората и очакват същото отношение. Но ако някой ги закача, не стоят безучастно, въртейки глава, за да подлагат буза след буза.
Кошерът (The Hive) – още по-голяма мистерия. Никой не знае откъде идват, къде отиват, какво представляват и за какво се борят. Може би са далечни братовчеди на зергите или високотехнологичните братчета на немъртвите. Все пак винаги трябва да има раса, способна да ръшва.

Жанр: **Приключение**
Издател: **Disney Interactive**
www.disney.go.com
Изисквания: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Георги Панайотов

Лоши пирати, добро озвучение и посредствен зъбобол!

Pirates of the Caribbean: At World's End

Опааа, плажче!

Ар-р-р, ако половината ми лице не се беше подуло като пъпеш, щях да се хиля... но с това Ар-р-р по-добре навлизам в атмосферата на цялата карибска тема. Иначе причини, ако не да се сцепиш от смях, то поне да се усмихваш, има много. От името на компанията, разработила играта, до велите сценаристки опити да вкарат нотки хумор в заглавието си. В крайна сметка Pirates of the Caribbean ти става една такава миличка и гушкава. Като филм на Уве Бол. Знаеш колко брутално глупава е, но в същото време в цялата си посредственост тя се въздига над собственото си ниво и дори те забавлява.

Как започна всичко...

С един морков. Хубав, голям и хРРРупкав. Костваше ми две пломби. А иначе всичко започна с вдигналата се около карибските пирати шумотевица. За една година се появиха две игри и едно пародийно образче (Epic movie). Първата от тях беше безумен провал. Не знам как са навили Джони Деп да си даде гласа за нея. Още по-странно ми е как са го убедили да озвучи и втора игра. Която, слава Богу, е поне играема.

Сюжетът ще претупа на бърза ръка всички събития от втората част (измъкването от затвора, острова на канибалите, битката за Черната перла и т.н.), като за да се избегне геймърският стрес от безразборно нахвърлени сцени, авторите са кривнали от историята на филма. След това историята ще ви хвърли в събитията от безбожно дългата трета част. И слава богу, отново ще я претупа по бързата процедура. Няма сценаристки своеволия, като в първата игра, където трябваше да се тупате с зомбясали викинги. И дори на моменти успява доста точно да предаде атмосферата от филма, за да стане забавна. Уви, това са редки проблясъци сред тъмата, предизвикана от ръшването на играта и презумцията, че щом е по кинохит, пак ще се купува. Оставам настрана и всички наивни опити за хумор в към сцените, рендвани безмилостно от енджина (вместо някой да си поиграе за кадърни синематици). Защо наивни? Защото шегички в стил "Улица Сезам" са насочени към една строго определена аудитория, ходеща права под масата. А в игра с толкова много кютек и цици (пък били те и полигонни) се очаква геймърите, които ще я налазят, да нямат нужда татко да им помага с клавиатурата.

Щом мирише на риба, има вкус на риба и прилича на риба, значи е Джони Деп

Това, с което игричката впечатлява, е визията. Местностите са изключително добре направени и успяват да донесат в повечето случаи атмосферата от филма. Естествено, има и изключения, но те не са толкова натрапчиви... или поне не и на пръв поглед. Героите и противниците ви също приличат доста на това, което сте видели на големия екран. И дори на доста голям монитор не губят от очарованието си. Всичко е много добре анимирано, графични и клипинг бъгове почти няма и дори камерата в повечето моменти е адекватна.

Стигаме обаче до геймплея. Като един себеуважаващ се екшън в трето лице със Скокни Да Бегаш (jump and run) елементи Pirates of the Caribbean: At Worlds End се дъни брутално в частта със скокването, но за сметка на това бегането си е на ниво. От харда към кошчето. И нито Джони, нито Орландо, нито Кийра, направили толкова вдъхновено озвучаването на персонажите ти, няма да те накарат да си промениш мнението. Не защото концепцията на играта е лоша или реализацията е глупава - просто нещо не работи. Pirates of the Caribbean е монотонна, всички противници са държат еднакво (неадекватно), нападат с едни и същи удари, нанасяйки ти едно и също количество щети и всеки бос можеш да натупаш със строго определен пониз или просто като го навреш в ъгъла и започнеш въодушевено да помпаш на произволен бутон за удар. Самите герои също са идентични и се различават само по скина. А след като видите първите си ъбджективи, все едно сте видели всички. Винаги трябва да набиете N на брой неща, 1 бос и да спасите N на брой други неща.

Жалко, играта имаше огромен потенциал. Стига да я бяха опаковали с по-добра бойна система, може би RPG системка за развитие на героите и по-голям арсенал. В момента е просто малко по-добра версия на сухоземните битки от Tortuga: The Two Treasures, но пък ги няма морските битки, за да се замаже резилът.

P.S. След 4-дневно ходене по мъките и тъпкане с аналгетици, зъбите в устата ми, неизпълнените задачи за месеца и игрите на PC-то ми са редуцирани с 1 брой всяка. Happy те!

Арсенал (Перник)

- Патлак - малко бум, една смърт, трудно се прицелва
- Бомба - голямо бум, много смърт, въобще не можеш да се прицелиш
- Нож - няма бум, има смърт, няма стелт моменти
- Пиле - няма бум, няма смърт, има Гриз... ох зъбчоо!

ИИ

Готина игрица, противниците те виждат отдалеч, скачат да те млатят и ако направиш крачка встрани, продължават да се пришпорват, докато не стигнат до някоя стена. Следва лудо циклене, докато стената не реши да отстъпи (като по-умна), или докато не се отдадеш на блажено гъзобоцкане. Спокойно, колкото и пъти да забиеш могъщата си шпага в неговите задни части, няма да се обърне и да ти отвърне със същото. Язък за вазелина, нали?

Тупаник да става

За разлика от първата игра за Карибските пирати, тук има доста промени. На първо място оръжията са добре прикрепени към скиновете на играчите и по време на бой, нямаш усещането за тотална некадърност на дизайнерите. Отново има комбота, които ще отключваш с течение на времето (използващи стандартната комбинация от блок, лек и силен удар). И всъщност изглеждат доста добре, особено изпълнени с пиянските движения на капитан Джак. Но... НО, след първата битка забелязваш, че каквото и да натиснеш, ефектът е винаги един и същ. А липсата на автонасочване към целта ти съдерира нервите, като пиян, съсед разпяващ се на ДесиСлава в три през нощта.

Мини-игрички... на жмички

Понякога ще влизаш в помещения, където всички спят. На екрана ще изскачат произволни клавишни комбинации, като за твое улеснение ще се визуализират с позорно еднаквите иконки на различните удари. Ако успееш да различиш за какво става дума и да отреагираш, човечето ти ще премине през лошите и ще набара златцето. Ако пък съкнеш здраво в тази задача, спящите ще ти наскочат и ще имат неприлични щения към виртуалната ти особа. Най-лошото е, че успехът в тези мини игри определя какви бонуси ще отключиш. След неколкочасово мъчене, теглих една балканджийска и си свалих unlocker.

+

- Джони Деп е Джак Спароу
- Любопитно забавна, като пакетче пуканки
- Доста красива за ниските си системни изисквания

графика
звук
геймплей

4.0

–

- Орландо Блум, съвсем сериозно - това е голям минус за всяко заглавие
- Виртуалната Кийра не е и наполовина толкова секси, колкото реалната
- Допотопно ИИ, масата бъгове и някои дизайнерски безумия

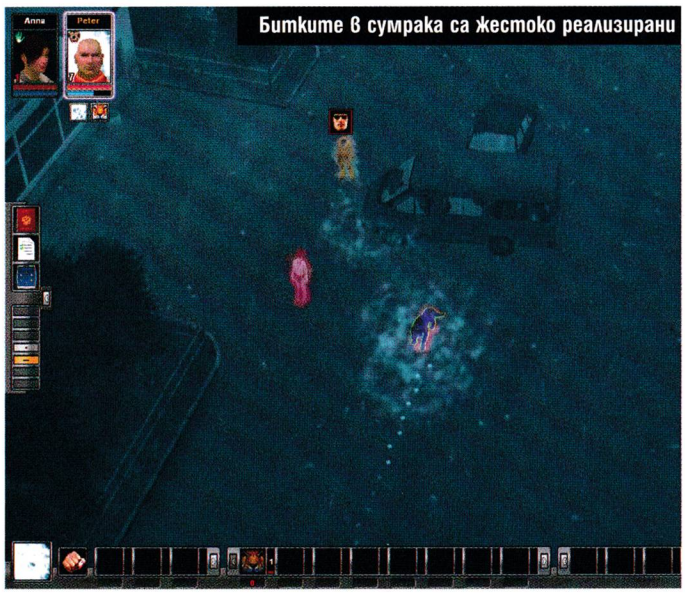
Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **Nival Interactive**
www.ndgames.ru
Изисквания: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Георги Панайотов

Типично продължение за нетипична игра

Day Watch

Брей, доживях да напиша сериозен текст в рамките на една страница. Не че тази задача е кой знае колко неизпълнима, просто винаги в този формат са се намествали игри, чието сериозно описание най-често се изчерпва до "бягаш, стреляш, в общи линии тъпо". При малко повече желание може да се добави и нещо от типа – "дизайнерите пак са били напушени, докато са дизайнвали". Левъл дизайнерите, да не засегнем колегите, работещите по визията на списанието.



Битките в сумрака са жестоко реализирани

Как започна всичко

Спомняте ли си Silent Storm? Аз твърде добре, щото. Една от най-добрите тактически походови стратегии на тема Втората световна война. С огромно количество оръжия и щипка фантастика към края. Безумно зарибяващ геймплей и силни RPG елементи, подковани могъщо от невероятен за времето си енджин. Не само че изглеждаше красиво, но физиката ѝ беше страхотна – в играта абсолютно всичко реагираше на действията ви... така де, на стрелбата и само калибърът на оръжието определяше точно колко големи поразии ще направите. Nival, разработили Silent Storm, точно тогава пък се захванаха с Heroes 5 и играта взе, че стана хит. Така Silent Storm енджинът и девелъпънт инструментите бяха пренасочени към никому неизвестни разработчици. Появи се силно rpg/quest хибридът Hammer and Sickle, останал тотално неоценен заради това, че искаше малко повечко нестандартно мислене от геймърите. Наводниха ни и модове и custom кампании. И чак миналата година се появи доста добрата Day Watch. Използвайки вдигнатия от едноименните роман и филм шум, тя отново пробута добрия стар Silent Storm геймплей.

Естествено, имаше и промени – поради спецификите на сетинга на романа, към RPG системата трябваше да се добави възможността за правене на магии и изменяне на реалността. Резултатът беше леко дебалансиран и на моменти изсмукан от пръстите, което в комбина с фейслифтинга на графиката, ме остави с усещането, че съм изял нещо недосварено. Сега отново студиото разработчик е сменено, а продължението носи името на втория роман – Day Watch. И отново играта си се развива в собствено парченце от вселената на Другите. Тоест – ще поемете ролята на член на Дневния Патрул (вампири, вещери и т.н., следящи за нерегламентираното правене на добри дела през деня). И от там нататък разлики с Night Watch почти няма. Естествено, новите мисии и нива са различни, но ще попадате в идентични геймплейни ситуации, а новите магии са просто леко променени стари с други иконки.

Хубава работа, ама руска Vol.2

Графиката, макар и на възраст, се държи доволно мъжки. Вече не е толкова впечатляваща, колкото при излизането на Silent Storm, но ефектите на магиите са си все така цветни и красиви – а героите, преобразяващи се в животни, са откровено чаровни (Me gonna be kitteh!). Но дори и това не променя факта, че играта е средна ръка и в опита си да задоволи всички не е постигнала много голям ефект. Феновете на жанра ще се издразнят от цялото мятане на магии и тоталното превъзходство на различни класове след даден етап на играта. Балансът е хубав елемент, който, ако не е изпипан до перфектност, поне може да присъства, а не срамежливо да си показва нослето от време на време. Феновете на Лукяненко ще се издразнят брутално от сценарийните безумия, които или предъвкват по доста неоригинален начин парчета от книгите, или запращат сюжета и героите в такива заплетени безсмислици, че да ти избие акнето отново.

Уникално за заглавието

След дълъг период на размишление стигнах до извода, че това е единствената игра, в която можеш геройски да налагаш противниците си с пръчка от неонова лампа. Дори Lego Star Wars им диша прахта на руснаците.

+

- 1) Продължава живота на Silent Storm енджина
- 2) Втората игра по романа на Лукяненко
- 3) Можеш да се превръщаш в голямо коте, еха-а-а

графика
звук
геймплей

4.0

–

- 1)...тоест пуска му високоволтова дъга през умиращото тяло
- 2)...и авторите са злоупотребили с това
- 3)...което след 7-мо ниво става досадно

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 списания
- 6 диска
- пълната платена версия на *eXtreme Rush*

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

eXtreme Rush е комбинация между аркаден симулатор и екшън, в която избирате една от десетте спортни коли и се надпреварвате с останалите състезатели. Трябва да бъдете много агресивни, за да оцелеете – преследват ви тежковъоръжени полицейски коли и дори хеликоптер! Ако ви е трудно сам, може да се пробвате с някой приятел по интернет и заедно да прецакате ченгетата. И не забравяйте – това е само игра! :-)

Системни изисквания:

- 1 GHz процесор
- 256 MB RAM
- Видеокарта с 32 MB
- Саундкарта
- 750 MB свободно пространство на диска

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

Жанр:	**Екшън/приключение**
Издател:	**Valcom Games / WideScreen Games**
	www.black-buccaneer.com
Изисквания:	**P 1 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2, XBOX**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

Yo ho, yo ho, a pirate's life for me

Pirates: Legend of the Black Buccaneer

Модерно е. Няма измъкване. Да си пират, е изкушаващо. Да не зачекваме и темата за родните потомци на тези благородни Робинхудовци, които грабят плячка в цифров формат и я споделят с другите (понякога)... Днешната ни приказка няма да е за тях. Тя ще е по-скоро за един wannabe Jack Sparrow, който ни става симпатичен и без да се опитва, въпреки алчността си, с малките си хитрини и непреодолимото желание да припечели нещо и да изтарикати всички други. Момчето ни този път се казва Francis и за зло или добро се намира на кораб, който се явява нещо като досадна треска в ръката на морето. То, от своя страна, решава да изтръгне дразнителя и да го запокити в скалите. Така започва славното приключение.

Малко по-късно нашият човек, оцелял и приютил се на тайнствен остров, тръгва по следите на легендарно съкровище. Оплитайки се тотално в клишета, в крайна сметка случайно се натъква на амулет, който е толкова лъскав и примамлив, че го кара да загърби всякаква предпазливост. Той нагушва плячката, но с това и проклятието (или благословия - зависи от гледната точка), което е комплект с нея. Сега Francis може да се преобразява

подобно на Hulk

в чудовищна своя версия и много по-мощно да размазва разните твари, които му се пречкат. Това е в най-общи линии завръзката на играта.

Разбира се, драматичната биологична промяна не отклонява нашия герой от заветната цел и той дори по-настървено продължава да дири богатството на местните, като постепенно нагазва в по-голяма каша. Така Francis се забърква и с една красива бойна мадама, която в малко по-късен етап се присъединява към него. Лъкатушещите пътеки междувременно го превеждат през различни пещери, подземни коридори, джунгли с изключително красиви водни басейни и водопади, та чак до един форт и отвъд укрепените му стени.

Всичко това се случва само в границите на този свят. Съдбата на нашия герой ще го отведе и в отвъдното. Заедно с новото си състояние, той придобива и вуду способности. Чрез тях героят охотно минава през портали до един мрачен терен със засилена адска декорация. Така малко по малко играчът започва да броди на все по-интересни местенца, воден от мини куестове, които му се налага да изпълнява. Например да поправи кораб или да намери съставките за изпълнението на магия. По пътя си се сблъсква с explore елемент и различни пъзели, най-често свързани с ръчки и бутане на дървени блокове. Ще преминава и през различни капани, за които трябва да разчита на акробатическите си трикове. Да. Това доста сериозно

напомня за Tomb Raider и Prince Of Persia

Лошото е, че този нов микс е под нивото на която и да е от двете и не ги надскача в нито едно отношение, а просто е някаква нова версия с пирати и без големи претенции.

Играта е разделена на отделни фрагменти чрез едни дълги тъмни тунели. Обикновено след такъв тунел следва малко по-различна обстановка. Враговете ви пък в самото начало са всевъзможни производни на маймунския вид - павиани, горили и т.н. В малко по-напреднал етап има разнообразяване и с хора. Атаките ви са комбинация от кликване на ляв и десен бутон на мишката, като това довежда до различни специални атаки. По време на игра учите и нови техники. Имате много добър замах с две остриета, ползвате пистолет и разбира се гореспоменатите вуду магии (btw усвоявате и магии, които ви помагат да се справяте с препятствията, а не служат само, за да набиете канчето на гадинките).

Акробатичните ви възможности пък са доста по-скромни и ограничени от тези в гореспоменатите игри (TR и POP), като общо взето включват премятане по лостове, скачане (уви, с най-различна дължина и то без много логика в отделните случаи), придвижване с ръце по ръба на скала и изкачване на стълби и други части от пейзажа. Лошо впечатление ми направи и това, че когато се превърнете в злата си версия, наистина сте много по-силни, но само по врене на битка. Ако не можете да бутнете даден блок например, обикновено се иска друго, преди да успеете, а не просто трансформация, което не е логично, защото в тази форма се водите много мощни. Освен това идеята е, че сте по-тромави, но не се случва нищо друго, освен че движенията ви визуално са по-ограничени.

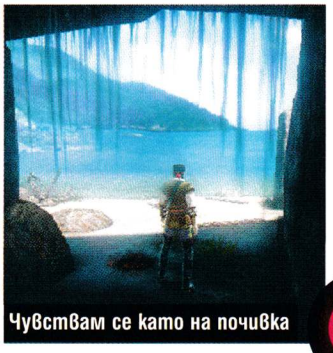
Друг интересен момент в геймплея са save-овете. Има само определени места, където те са възможни, но дори и там това не става току-така. Трябва да си заплатите за удоволствието. Ако пък се гътнете междувременно, можете да продължите, където сте били, след скромно заплащане. Save-овете са важни при рестартиране на играта.

Неприятно ми е да спомена, но

На непознат остров

Hulk ефектът

Неравна битка


Чувствам се като на почивка

Здравейте, момчета!

графиката на играта е доста зле. Тя предлага много ниска разделителна способност, която скапва очевидно добрите идеи по отношение на атмосферата. Всичко е доста ръбато и няма усещане за реалност, освен може би в цветово отношение. Музиката е приятна и е готино, че няма моменти, в които да оставате за дълго на тихо.

Финални слова

Като цяло играта е симпатична, но основно подходяща за удовлетворяване на пиратския порив, породил се у нас след гледане на „Карибските пирати" или вроден такъв поради национални особености. Иначе не е впечатляваща в нито едно отношение като реализация. Готина е комбинацията от вуду магии и цялостното усещане за пиратска атмосфера, която, уви, не е доведена до необходимото ниво на съвършенство. Персонажите са приятни, но отново няма да има големи изненади. Ще се шляете из 18 различни карибски местенца и ще решавате пъзели в моментите, когато не сте в амплоато си на откривател. Ще се сблъсквате с двама герои, които лично на мен са ми симпатични, но уви, не внасят чак толкова осезаемо разнообразие в геймплея. Като цяло Pirates: Legend of the Black Buccaneer е успешна комбинация, но и без нея геймпространството би съществувало също толкова убедително. Заглавието трудно може да се конкурира с други подобни, но може да ви разведри, ако имате повечко време през лятото. Оставам преценката във ваши ръце.

uroci.net
Corel Draw
HTML
WEB DESIGN
Microsoft Excel
Microsoft PowerPoint
CSS
JavaScript
PHP
CMS
Flash
Photoshop
Search Engine Optimization
Gimp
DreamWeaver
Microsoft Word
Content Management Sy
3D Studio Ma
БЕЗПЛАТНИ
КОМПЮТЪРНИ УРОЦИ
Научете всичко в областта на компютрите чрез безплатните видео уроци за графична и видео обработка, работа с: Word, PowerPoint, Excel, Corel, Photoshop, DreamWeaver, Flash, PHP, CSS, HTML, MySQL и др.

Жанр: **Ролева стратегия**
Издател: **JoWooD**
www.theguild2.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM, DX9 video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Още пирати на хоризонта!

The Guild 2: Pirates of the European Seas

Що е то Ханзата

Търговията през средновековието е била доста опасно занимание и единственият начин търговците да се предпазят от чужди набези, е като пътуват на групи. Така се родила идеята за Ханзата - най-мощното търговско сдружение в Северна Европа, създадено през XII век между Любек и Хамбург. От тези два града тя доминирала цялата търговия из Северно и Балтийско море. Освен всичко останало разполагала с отворени търговски постове почти навсякъде и притежавала мощна армада от кораби, наречени кох. Тъй като мореплаването в късното средновековие в Европа не е можело да разчита на роби, които да изпълняват функцията на гребци, многовесловите галери били изместени от плавателни съдове, в които главна роля имали платната.
Ханзата се бори с царския двор на Дания и пиратите от Северно море години наред като ефектът от това се усещал не само в Хамбург, но и във всички останали градове, установили близки търговски отношения с него. Тя успяла да запази огромното си влияние чак до края на XV век.

Какво ново?

- Битки и търговия по море
- Три нови карти, които общо взето покриват градовете на Ханзата в Балтийско и част в Северно море
- Три нови професии – рибар, пират и медик
- Пет различни вида кораби
- Нови стоки, артефакти и постройки
- Кампания с около 10 часа геймплей

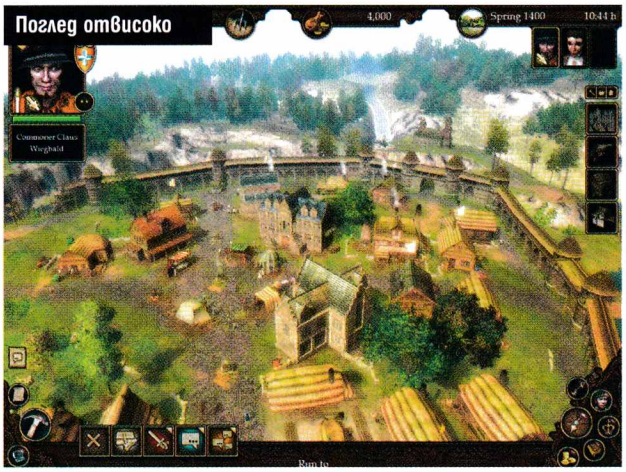
В края на миналата година JoWooD захвърлиха на пазара поредната незавършена игра и по този начин едва не унищожиха една наистина добра, макар и не особено популярна сред широките маси, поредица. Иде реч за The Guild 2 - пълна с добри идеи ролева стратегия, изобразяваща средновековието в цялата му прелест. Но пришпорена от издателите си, тя се превърна в посредствен продукт с твърде много бъгове, които отблъснаха не един и двама фенове на търговските гилдии. Нещо подобно на Gothic 3, която вече е тотално съсипана и от половин година насам не се е появявал и кьорав пач, който да оправи десетките проблеми, с които ни беше сервирана от JoWooD. Дали обаче първият „пиратски" адон на The Guild 2, озаглавен подобаващо Pirates of the European Seas, ще закърпи положението? Дали ще ни представи играта такава, каквато авторите й са възнамерявали да бъде, но по една или друга причина не са успели да я направят? Един напълно завършен продукт с впримчващ геймплей, изчистен от досадния лаг и пълзящите навсякъде буболечки? Да видим...

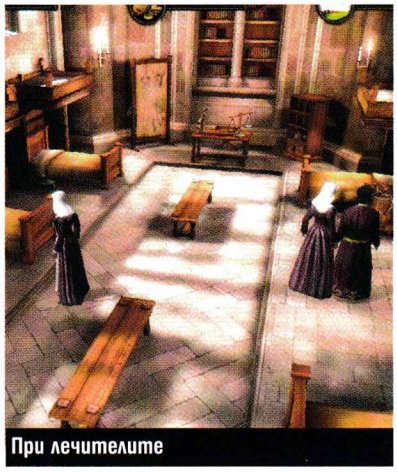
Пълен напред към Тъмните векове

XV век. Късното средновековие. Епоха, доминирана от амбициозни и безскрупулни хора от две-

те страни на закона. Време на свирепи битки, особено напрегнати из широките океани. Pirates of the European Seas ще ви пренесе именно там – от малките затворени в себе си градчета в необятните водни простори, където ще трябва сами да изковете своята собствена съдба. И отново търговията, дипломацията и агресията ще бъдат единственият ключ към успеха.
Не знам дали само си въобразявам, но напоследък се насъбраха доста игри на пиратска тематика. Само този месец например се появиха Pirates of the Caribbean: At World's End и Pirates: Legend of the Black Buccaneer. The Guild 2 не остава по-назад и нейният адон е изцяло посветен на тези мръсни морски кучета, наливащи се с ром. Нещо повече – в него за първи път ще може да се впуснете в кампания, която има собствен, макар и доста плосък, сюжет, който малко или много разнообразява свободния режим на игра. Ще се превъплъщите в ролята на обикновен рибар, изгонен от Хамбург и Ханзата, чийто баща е несправедливо обвинен в държавна измама и пиратство, а впоследствие и безцеремонно екзекутиран. На вас, естествено, се пада честта да докажете неговата невинност и да върнете семейството му отново в съсловието на Ханзата – място, което по право му принадлежи от години насам.

Сутрин край пристанището


Поглед отвисоко


При лечителите

Рибар, медик или пират

Едно от основните нововъведения в The Guild 2: Pirates of the European Seas са трите нови професии, които вашият герой може да практикува. Най-простичката на пръв поглед е рибарството. Тя е част от класа "патрон" и е особено важна за снабдяването с храна на всички пристанищни градове. Всеки рибар разполага с малка лодчица, с помощта на която си осигурява прехраната.
Втората нова професия – медикът, е част от класа „учен". Всеки, който реши да поеме по нейния път, ще бъде длъжен да се грижи за здравословното състояние на жителите на селището. Ще трябва да притежава достатъчно запаси от лекарства, за да може да цери нуждаещите се и дори би могъл да увеличава богатството си, продавайки универсални лекове, помагащи срещу всички възможни бацили. Макар че последните, както сами може да се досетите, едва ли вършат кой знае каква работа и за някои по-умни граждани това си е чисто шарлатанство, по-простичките хора може и да ви се доверят и да си ги купят.
Да си пират, винаги е било привлекателно и третата нова професия в адона ще ви позволи да се превърнете именно в такъв. Тя е част от класа „мошеник". Основната функция на всеки, който реши да развее флага с череп и кости, е да плячкосва корабите на незащитените търговци, пътуващи от град на град. Нещо повече, той може да обира дори и самите пристанищни складове, а когато се наложи – да пуска своите доверници, най-често от женски пол, на сушата, които да съблазняват местната охрана с дългите си крака и огромните си балкони и по този начин да я отклоняват и разсейват от ежедневните ѝ задължения.

Оттук-оттам

В графично отношение The Guild 2: Pirates of the European Seas е все така красива, както и преди половин година. Дори нещо повече – сега като че ли е не с една, а с цели две идеи по-добре оптимизирана отпреди. Дори на високи детайли кадрите в секунда рядко падат под допустимото ниво, което ви позволява свободно да местите камерата във всевъзможни посоки, необезпокоявани от дразнещ лаг, и да следите ежедневието на постоянно щъкащите из цветните средновековни градчета жители.
Общо взето The Guild 2: Pirates of the European Seas успява до голяма степен да измие срама, който двойката донесе на поредицата с множеството си проблеми и изключително лошата оптимизация. Адонът дава един по-завършен вид на тази уникална икономическа ролева стратегия и всеки, който не я е пускал досега, може само да се радва, защото най-накрая ще може да играе на The Guild 2 такава, каквато винаги е трябвало да бъде.

Жанр: **Иконом. стратегия**
Издател: **Codemasters**
www.codemasters.com
Изисквания: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Орлин Широв

Посредствен симулатор на болница, подходящ за бъдещи медицински сестри

Hospital Tycoon

Д-р Муфаса - Стара, но с опит!

Ако питате мен, златната ера на бизнес симулаторите отмина. Беше време когато SimGolf, Transport Tycoon, SimCity, SimTower и много други тайкуни привличаха вниманието на геймърите с комплексния си и почти неизчерпаем геймплей. За съжаление всички нови опити за направа на добър бизнес симулатор са или повърхности, или не добре преценени от концептуална гледна точка, или просто са опит за натрупване на бързи пари.
Учудващо защо, но именно Codemasters са сложили името си зад поредния тайкун, който просто ще мине и ще замине пред очите на геймърите. Той се казва Hospital Tycoon и е разработен от геймстудиото Big Red Software. Ако трябва да го определя с няколко думи, то най-точно е да се каже, че това е по-скоро

електронна сапунена опера

отколкото бизнес симулатор. Причините за това са не една и две. На първо място, трябва да ви предупредя, че в Hospital Tycoon няма нищо реалистично освен бюстовете на медицинските сестри (въпреки че и те се оказват силиконови в повечето случаи). Болестите, които лекува вашият персонал, са толкова абстрактни, че опитът на авторите да вложат чувство за хумор ще остане разбран само от деца на възраст до 8 години. Светлокрушкостността (lightbulbia) или голф-травмите са само малък пример за болежките на виртуалните ви пациенти. Други хорица ще идват при вас, почти превърнали се във върколаци, а трети ще пръскат радиация.
Аз лично предпочитам да лекувам по-реалистични заболявания и някакси исках да се вживея повече в ролята си на мениджър на болница. Уви, в Hospital Tycoon няма никой да получи този шанс. Основната идея на геймката е тя да ви преведе през 3 различни лечебни заведения, с различни проблеми. Целият сюжет се върти около дребни интриги между персонала от типа - доктор Картър загледал сестра Джонсън, а педиатърът Рос казал на жената на Картър. Други мисии пък са свързани с изучаването на нови болести (отново от гореспоменатия безмислен тип) и лечението им. Един от аспектите на играта (не особено важен) са социалните отношения на персонала ви. Можете да накарате някой лекар да се заговори с колежка или пък да накарате чистача да подари цветя на физиотерапевтката.
Въпреки това този елемент не е важна част от Hospital Tycoon и спокойно можете да минете и без него. Във

Включения сценарий

в някой мисии ще ви се налага да построите цяла болница, като започнете с празните стаи, след това мебелирате отделните отделения и най-накрая закупувате медицинската апаратура и наемете персонал. Разбира се, в играта е включен и свободен режим, в който можете да развиете сам собствената си псевдоклиника.

Във визуално отношение

Hospital Tycoon изглежда приятно, като графиката е само в резолюция 1024x768, което сякаш е достатъчно. Докторите и сестрите са докарани в забавен анимационен стил, като те извършват всякакъв тип дебилни манипулации и движения. За съжаление всички в Hospital Tycoon говорят на странен, мрънкащ език, който, разбира се, вече сме го виждали в много други тайкун игри. Музиката, поне според мен, е вдъхновена от Transport Tycoon, и убийствено напомня на нея. Тя е небрежна и не се набива на уши, което помага за по-лежерния геймплей. Въпреки това Hospital Tycoon си остава доста посредствена игра, която няма да може да задържи погледа на сериозния геймър нито за миг. Тя по-скоро е предназначена за по-малки играчи и за хора, които искат да се позабавляват за някой друг час с нещо неангажиращо, без да затъват до шия в геймърството.

Кратка схватка до рафта с хапчета

Манипулации от подобен род не са приятни

МЕГАЛАН Network

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

968 9000

WWW.MEGALAN.BG

Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 5Mb (640KB) Трафик 3GBytes	ТРАФИК СТАНДАРТЕН 20	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН 25	Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	Скорост чужбина 3.7Mb (480KB) Скорост България 30Mb (3.7MB)	НЕОГРАНИЧЕН СПОДЕЛЕН** 40	Wi-Fi HOME*** 40	Скорост чужбина 4Mb (512KB) Скорост България 15Mb (1.8MB)
Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН СПОДЕЛЕН* 30	НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН 40	Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 40Mb (5MB)	Скорост чужбина 6Mb (768KB) Скорост България 40Mb (5MB)	НЕОГРАНИЧЕН РАЗШИРЕН 65	НЕОГРАНИЧЕН ЕКСТРА** 100	Скорост чужбина 7.5Mb (960KB) Скорост България 40Mb (5MB)

* Тарифата позволява включване на 2 компютъра
** Тарифата позволява включване на 3 компютъра
*** Тарифата позволява използване на безжично устройство без допълнителни ограничения

1+1=3

Предплатете два месеца при включване и получете три.

Промоцията важи само за нови абонати на неограничени тарифни планове. Предплатете две първоначални месечни такси и получете един безплатен месец. Важи за всички квартали.

ПРОМОЦИЯ

Промоция Wi-Fi

Изберете тарифа Wi-Fi Home и получете безплатно безжичен рутер Netgear WGR614 с осигурена поддръжка от Мегалан Нетуърк. Промоцията важи само при сключването на едногодишен договор.

0800 18 400* 0800 20 400** 0885 011 000

* безплатен за абонати на БТК ** безплатен за абонати на Мтел

София, Студентски град, ул. Йордан Йосифов 4, Бизнес Център Мания, ет. 2

Жанр: **Екшън-приключение**
Издател: **Activision**
www.shrekthethirdgame.com
Изисквания: **P 800 MHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, Xbox, PSP, DS, Wii**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Поредна доза зеленясала кликомания

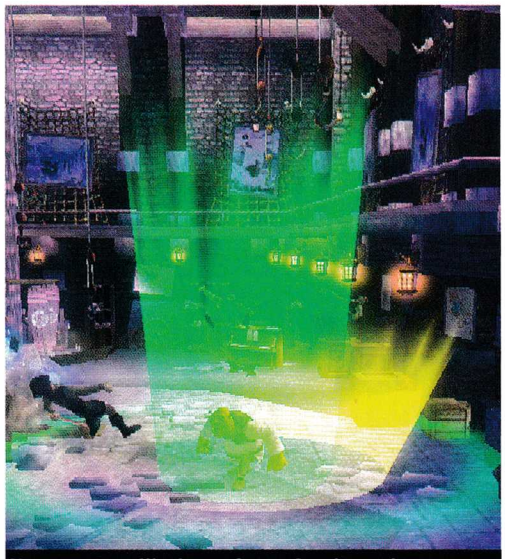
Shrek the Third

Най-лесно е да насметем някой или нещо, да се обърнем и да си тръгнем по живо, по здраво, доволни от постъпката си. Честно казано, това смятах да направя в този материал, защото при стартирането на Shrek the Third определено изпитах смесени чувства. По-лошото е, че негативните усещания бяха преобладаващи. Трябва да призная обаче, че колкото и да се дразня на някои неща, свързани със създаването и целта на играта, тя предизвиква и известна доза положителни емоции. Именно за това ще оставя критическите си забележки за финала, а преди това ще ви представя свежите и забавни елементи от екшън приключението на 7-studios.
На времето имаше виц, в който се разказваше за един змей, който живеел много, ама мно-о-ого далече и всяка сутрин със събуждането си възкликвал сърдито:

"Е, да му * майката, колко далече живея"**

Предполагам, че жителите на кралство Far Far Away имат сходен проблем, но явно все още не са го осъзнали, защото нито в пълнометражната анимация, нито в играта забелязах някой да се оплаква от адресната си регистрация.
Абстрахирайки се от спомените за разни вицове обаче, се чувствам длъжен да споделя с вас, че, както по-проницателните вероятно вече са се досетили, сюжетът в Shrek the Third се преплита с фабулата на третия филм по темата.
Основните моменти в играта не проследяват крачка по-крачка историята от пълнометражната анимация, но в най-общи линии се придържат към нея. Екшън-приключението на 7-studios ще ви срещне с най-различни приказни герои: като започнем от добре познатия ни Шрек, минем през Котарака в чизми, Спящата красавица, Принцеса Фиона и завършим с олигофреничното, лепкаво и постоянно говорещо магаре, озвучавано от самия Еди Мърфи. Ако не друго, то поне разнообразието на игрови персонажи е сериозно. Териториите, в които можете да разходите зеленния задник на гигантското, но добродушно огре Шрек (а също така и на другите приказни герои), не се ограничават само с познатите ни местности, обхващащи Far Far Away и Блатото на Шрек. Близо тридесетте мисии, които предлага играта, са разпръснати из кралския замък, училището на Арти (слаботелесния наследник на трона); кораб, пълен с пирати; открити местности, предлагащи красиви пейзажи и други. Нивата не са особено дълги, нито кой знае колко сложни – общо взето са

направени като за прохождащи в геймърството субекти. Като цяло играта е насочена именно към тази потребителска група. Това не означава, че татковците, които решат да поемат управлението на владеещата седем вида бойни изкуства спяща красавица, няма да се забавляват.
Нито че майките, впечатлени от невероятния чар на оранжевия мускетар, ще скучаят.Въпросът е, че тези от вас, чиито годинки са в повечко, по-скоро биха се изкефили на лафовете на приказливото магаре или донжуанските съвети на темпераментния котарак, отколкото на безспирния кютек.


Умението на Шрек разхвърля всички наоколо

Ако беше малко по-лек, щеше направо да литне...

Приказната атмосфера

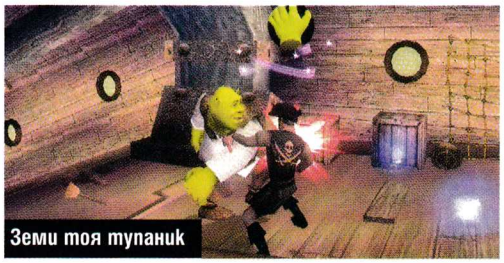
с която е пропит светът на Шрек, е изцяло запазена. Това е едно особено сполучливо решение на 7-studios. Все пак, ако нещо в тази игра привлича хората, то това са именно образите на десетките добри и зли приказни герои.
От друга страна, геймплеят не предлага особено богат арсенал от възможности за оползотворяване на времето, прекарано в компанията на екшън-приключението.
В 90% от времето ще налагате противници, ще събирате различни бонуси и ще се усъвършенствате в управлението на отделните персонажи.
Последното не е особено сложно. Всеки от героите владее няколко вида удари – основен, посилен и специален, който можете да използвате само при наличието на определена доза магическа субстанция.
Нея пък ще събирате напред-назад из нивата, чупейки сандъци, бурета или просто кокалите на враговете.
И така по целия път до срещата ви с баш злодея принц Чарминг. Ако обаче в един момент ви омръзне да биете беззащитни пирати и разбойници по главите, винаги можете да се разнообразите с мини игрите, които разчупват до някаква степен иначе еднотипната атмосфера.
В Shrek the Third не може да се открие някакъв дълбок смисъл, който да изпълни приключенията с висша цел или нещо подобно. Но всъщност едва ли някой предполага, че осемгодишните малчугани ще търсят нещо повече от шарена анимация и здрав кютек. Това е и причината, поради която на по-зрелите играчи, най-вероятно заглавието ще се стори еднообразно, безцелно и скучновато. Особено поради факта, че около час джиткане е достатъчен, за да опознаете всички достойнства на играта и то по няколко пъти.

Съмнително лоша графика

Във визуално отношение разработчиците от 7-studios са си оставили пръстите. Жалко, защото приказната вселена на Шрек предполага една красива и изпипана визуална реализация.
За сметка на това получаваме морално остаряла, ръбеста визия, която, честно казано, не е особено впечатляваща, дори въобще. По-скоро предизвиква асоциации за претупване и гонене на срокове. Най-вероятно целта е била съгласувано излизане заедно с филмовата премиера с чисто маргетингови цели. От гледна точка на музикалното оформление нещата стоят една идея по-добре.
Майтапите, които ръсят Котаракът в чизми и Магарето, са добре пресъздадени, а и музикалните ефекти като цяло са приятни за ухото.
Неведнъж съм споделял своето недоволство, свързано с превръщането на гейминдустрията в машина за правене на пари. Особено дразнещи са тези заглавия, които паразитират върху еуфорията около някой филм с единствената цел да яхнат вълната и да осъществят максимум продажби поради общата фенщина.
Много се съмнявам обаче, че заглавия като Shrek the Third ще напълнят хазната на техните създатели и разпространители. Това просто няма и как да стане с оглед на качеството, което такива игри предлагат. Според мен подобни заглавия трябва да се подаряват като бонус при закупуването на филма, чийто сюжет брутално експлоатират.

Едни разчитат на силата си, а други - на своя чар

Любовта боли...


Земи тоя тупаник

+
- Приказна атмосфера
- Нови игрови персонажи
- Свеж хумор

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Ниско ниво на трудност
- Морално остаряла графика
- Не предлага нищо ново – типична кликомания

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**1C Company**
www.youareempty.com	
Изисквания:	**P 2.4 GHz, 512 MB RAM, gForce FX 5600**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Пламен Димитров

Комунизъм = електрификация + Съветска власт

You Are EMPTY

Някога да сте се чудили как така всички нещастия на този свят изглежда се случват само на американците, поне що се отнася до холивудските филми и компютърните игри? Ако Земята е застрашена от метеорит, то той непременно се е насочил я към Ню Йорк, я към Лос Анджелис (туктам някое парче удря и Париж, от солидарност с французите). Ако ненадейно ни нападнат марсианци, първата им цел е да разрушат Белия дом. Зомбита, вулкани, скакалци и лавини – каквото и нещастие да се случва, винаги има благоприличието да не преминава отвъд границите на САЩ. Ами не е честно! Защо поне веднъж зелените човечета не кацнат и по нашите географски ширини? :) Играта с тайнственото заглавие You Are EMPTY поправя тази вселенска несправедливост. В нея става дума за инцидент, в сравнение с който Чернобилската авария е просто повей на варненския бриз.

Секс, наркотици, рокендрол!

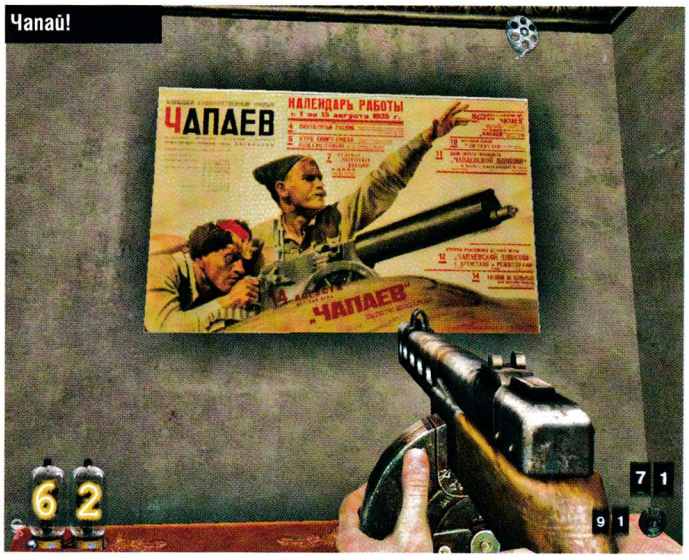
Ако щете вярвайте, това е кокошка

Петка!

Атаката на клонираните колхознички

Зад желязната завеса

Авторите на играта са русници, бивши съветски граждани. От съдържанието на творението им поне на мен не ми стана много ясно дали таят някаква носталгична гордост по въпроса или просто не им пука. Петдесетте години на двадесетия век, някъде в покрайнините на голям град в СССР. Героят ни се събужда в болница, без какъвто и да било спомен кой е и какво се е случило в последните няколко дни. Неясното послание на интродукцията е, че вероятно е войник или милиционер и нищо повече. Трябват му само секунди обаче, за да установи, че противно на здравия разум, болницата съвсем не е най-безопасното за здравето му място в момента. След още няколко минути вече е затънал до колене в трупове на зомбирани пациенти и медицински сестри, стиснал френски ключ в ръка – нещо определено не е както трябва... След сякаш безкраен преход през колхози, гари, фабрики и какво ли не, нашият човек разбира, че властите явно имат



Чапай!

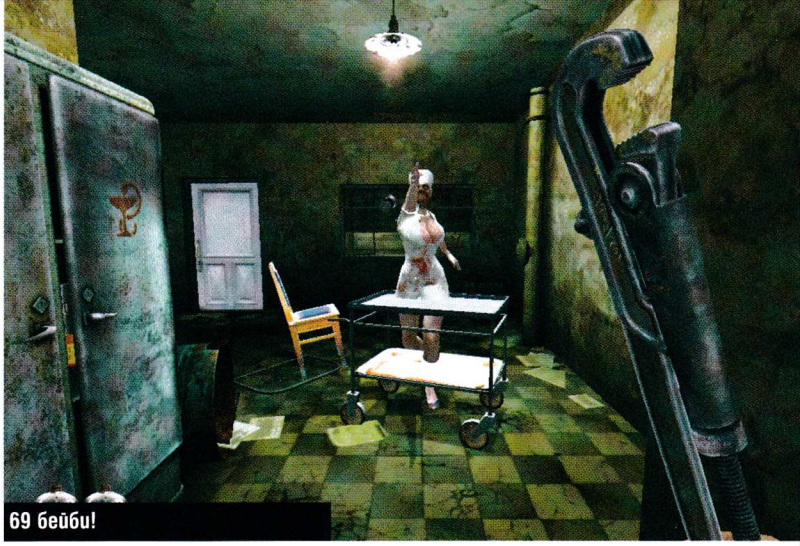
пръст в цялата работа. Тъй като Съветският съюз е заобиколен отвсякъде с врагове, лидерите на Партията започват амбициозен проект – най-способните учени на социалистическата държава се заемат със задачата да създадат суперчовек – в случая "суперкомунист", който да представлява нов етап в еволюцията. Опитите им са успешни, но донякъде. Хората започват да мутират и действително стават по-силни и придобиват причудливи способности, но за сметка на това тотално се зомбясват и стават много по-агресивни и неизлечимо луди. Късметлиите просто умират на място. Не е ясно защо главният герой отървава кожата, но неговата основна задача (освен това да не бъде изяден от триметрово мутирало пиле или нещо подобно) вече е да открие предавателната кула, виновна за всичко, и да я унищожи на всяка цена.

КГБ ви препоръчва да харесате:

Атмосферата в играта действително е смазваща. Още от първото ниво в болницата, през ТКЗС-то, метрото, кината и разходката с трамвай, та чак до края ще се убедите, че определено не сте в позната среда. Намирате се в един адски впечатляващ типично съветски град и това си личи по всичко – от монументалната смазваща архитектура, караща те да се чувстваш като просто едно колелце в огромната машина на Партията, до поставените навсякъде агитационни плакати и транспаранти, възхваляващи делото на комунизма. Не съм убеден, че по това време в СССР е имало ЧАК толкова много плакати, но в играта на всеки две крачки ви заливат цунамита от пропаганда. Такова нещо трудно може да се види в джитка, правена на Запад, в повечето от които авторите дори не си правят труда да си наемат преводач, а просто драскат произволни надписи с букви на кирилица. Всичко в You Are EMPTY е автентично руско... като изключим мутантите, разбира се. :) Графиката е доста добра и напълно отговаря на съвременните стандарти в областта. Враговете ви са малко стереотипни, но все пак добре измислени – например медсестри с обезобразено от Експеримента лице, но пък с доста наддал бюст :) или пожарникари, които ви гонят с огнехвъргачки. За дизайна на нивата вече стана въпрос – тежък сталинизъм ви притиска отвсякъде, но поне трудно ще се загубите. А аптечките са просто гениални – бутилки със спирт, типично по руски :)

КГБ ви съветва да не харесате:

Макар играта да се разработва още от 2004 г., геймплеят сякаш има нужда от още доизпипване. Враговете идват по единдвама и всичко е въпрос на това да насочите мерника към тях и да ги отстреляте. Динамиката не е на кой знае какво ниво и ако очаквате нещо като нов Painkiller, ще останете поскоро разочаровани. От целия арсенал ще използвате едва три-четири оръжия, и то при добро желание да вкарате малко разнообразие, иначе щом се докопате до ППШ-а (добре познат от игрите за Втората световна), нямате стимул да ползвате друго. Лично аз преглътнах всичко това заради добрата атмосфера, но ако не си падате по тази тематика, това може би няма да е особен плюс.


69 бейби!

Звуците са почти трагични – само разни стонове и пъшкания, които дори не са особено страшни, предвид че всички нива са добре осветени и почти няма да се разхождате по тъмно. Героят не говори, а озвучаването на другите трима-четирима все още неподдали на мутацията персонажи е просто смешно. Музика на практика отсъства, а филмчетата между нивата, макар много стилни и добре направени, не се справят с основната си задача – да ви кажат за какво става въпрос всъщност.
А може и да е твърде педантично от моя страна да го споменавам, но в иначе отличната атмосфера се забелязват някои малки пробойни. Някои от враговете ви просто са нелогични – например роботизираните кучета, които просто няма как да са мутирали с железа по себе си, логично е някой да ги е сглобил, но не е обяснено кой. Забелязва се и липсата на персонажи, които човек очаква да види, а не са там – например има пожарникари, но няма милиционери, има медсестри, но не и доктори и така нататък.
You Are EMPTY е един доста психарски екшън, който макар да не стига до висотите на F.E.A.R., вероятно ще се стори интересен на любителите на жанра. Въпреки недостатъците си, геймката едва ли ще ви остави празни, когато я завършите. Така че напред, другари – ако сте верни на Партията, няма да пропуснете тази игра! :)

СОФИЯ
Магазин "Plesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center, бул. Арсеналски 2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Trip House
ул.Цар Иван Асен 52
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
EDEN Travel
ул. Шандьор Петьофи 65
Магазин за мобилни аксесоари
ул. Виктор Павлов (Алея на услугите)
до метростанция Вардар
Алтернатив Мол Green Center
Добринова скала 42, ет. 2
Call Center New Express
ул. Акад. Борис Стефанов 1

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ
ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.
ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.
www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г. Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Black Bean**
	greatbattlesofrome.com
Изисквания:	**P 1 GHz, 256 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2, PSP**
Мултиплейър:	**Да**

Свилен Енев

Игра, излязла от телевизията

The History Channel: Great Battles of Rome

Рим отново на моя компютър. Защо игри за Вечния град излизат през два-три месеца? Причината е същата, поради която се появяват и заглавия за Втората световна война. Защото там, където има военно противопоставяне, където издръжливостта и смелостта са подложени на изпитание, винаги ще има геймъри, които ще се залепят за екрана. Приятно е да подбереш войските си, да подредиш легионите си и да помислиш над тактиката, която ще ти донесе победата. Край Рим са се заселили много вражески племена. Какво по-приятно изживяване от това да поизтрепете пълчища варвари, докато чакате да дойде времето за море. Можете да участвате в Пуническите войни, Самнитските войни, както и в превземането на Англия от Юлий Цезар.
Към играта има

50-минутна филмова програма

предоставена от телевизията The History Channel, и уникален саундтрак, към който глас талантливо разказва за подвизите на Марк Аврелий. Чудесна е възможността да получавате допълнителна информация към сценария под формата на създадените за играта 30 пълнометражни видеоклипа.
Като цяло най-важното нововъведение в тази игра е съвместният проект между разработчиците и световна медия, което показва, че гейминдустрията пробва нови нестандартни ходове за своето развитие. Струва ми се, че този подход е доста добър. За съжаление обаче играта не е голям хит, правена е с малък бюджет – което си личи - и едва ли ще се продаде в гигантски тиражи. Това означава и че силата на маркетингов ход от типа обединение с медия може да не бъде оценен подобаващо и в бъдеще да бъде отхвърлен. А ми се струва, че с удоволствие бих играл примерно тайкун за управление на природен парк, създаден съвместно с Animal Planet, или куест за Индия или Египет, разработен с помощта на National Geografic, както и криминален екшън, базиран на филмите по Discovery Channel.
Но да се върнем на Great Battles of Rome. Степените на трудност в играта са три – лека, средна и висока. Съществуват

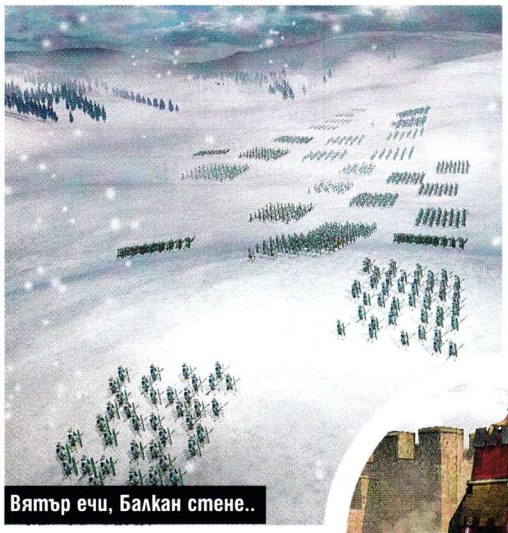
повече от 20 видове войска

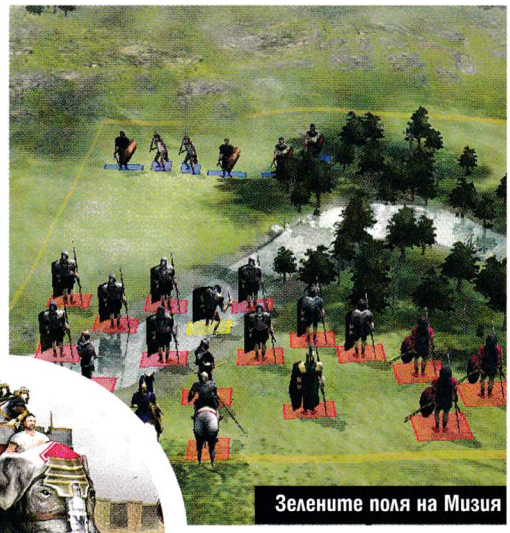
Играта предлага 14 сценарии с римляните и над 100 от най-значимите сражения от античната история. Авторите са предвидили едновременно управление на до 20 батальона на бойното поле. Можете да организирате легионери, кавалерия, стрелци, могъщи бойни слонове и др. Възможни са и определяне на вида на армията и условията по битката според вашите желания. Например, когато ваши скаути оцелеят в битка, вие имате опция да ъпгрейднете даден аспект от тях. Това може да бъде ъпгрейд на тяхната сила, на бойните им качества, на морала или да добавите повече защитни възможности. Също така можете да им дадете повече добри оръжия и броня. Продължавайки да ги ъпгрейдвате, ще получите достъп до повече опции в главната битка. След това трябва да разположите своите единици на картата. Преди това ще ви бъдат дадени няколко съвета за това кои от тях вършат най-добра работа и при какви условия. Например да не поставяте коне в гората, понеже те само ще ти пречат там, където пехотата ще бъде по-полезна от кавалерията. По време на тази фаза от играта настройвате своята стратегия - това включва формации на единиците, кога трябва да атакуват, кога трябва да отидат по фланговете до врага, да го заобиколят или просто да щурмуват.
Докато преминавате през кампаниите, ще трупате злато. Това позволява да наемате все по-големи и по-големи формирования, както и все по-ъпгрейдвани антични „тюлени".
Към нощните баталии са включени специални визуални ефекти и усъвършенствани графични детайли. Играта е изключително лесна за усвояване. Дори

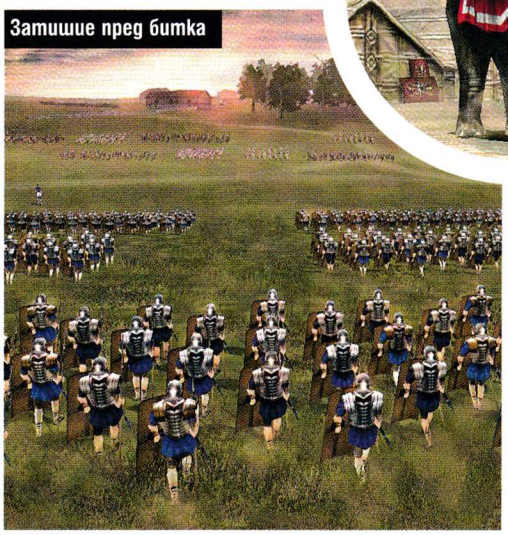
туториълът може да не се използва

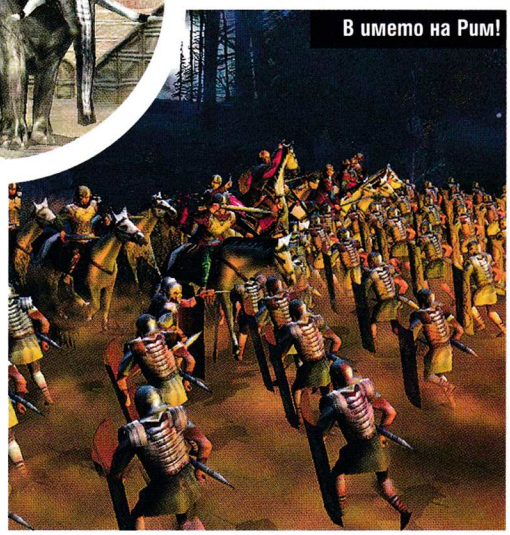
Геймплеят е динамичен, но пък не е особено разнообразен. Битките са уникални, но сравнително еднотипни. Системата за управление им обаче е много добра. Бързо и лесно можете да се придвижите на всяка точка по бойното поле и да гледате

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212


Вятър ечи, Балкан стене..


Зелените поля на Мизия


Затишие пред битка


В името на Рим!

сражението от всеки ъгъл. Плюс са статистиките и информацията, която можете да получите. В този смисъл геймката може да се ползва и като учебно помагало.
След разполагането на батальоните на картата, те започват да се придвижват към врага. На този етап можете само да стоите и да гледате как протича боят. След това имате възможност да издавате заповеди в реално време, всеки път когато видите да се появява някаква нова възможност. Можете да задържате новите си войници назад, а да изпращате ветераните в челните позиции. Това е важен стратегически момент, защото колкото повече живи войници имате, толкова по-зрелищни ще бъдат баталиите.
Околната среда е добре нарисувана. Ще се сражавате в пясъчни пустини, гори, степи и морски крайбрежия както денем, така и нощем. Можете да планирате своите ходове самостоятелно или да оставите изкуствения интелект да проведе битката без вашето участие. Графиката не е нищо особено за днешните фотореалистични времена, но сравнително приличното ѝ ниво е, вероятно защото е използван графичният енджин на Rome: Total War. Разработчиците от Slitherine Software и Akella обаче със сигурност могат повече. :(
През 2005 година излезе друга игра със същото име - Great Battles of Rome, само че пред нея се мъдреше не The History Channel, а Imperivm III. Любопитното в случая е, че тя бе дело на българската компания „Хемимонт" и освен че се продаваше доста добре, беше в някои отношения значително по-напред пред настоящото заглавие.
В заключение ще обобщя, че това е една нелоша игра. Разбира се доста далеч е от титана Medieval II: Total War, но пък си има своите предимства.
Не ви губи времето в безсмислено събиране на ресурси например, а ви позволява да се съсредоточите върху военната част и стратегическите си способности. Играта е, ако мога така да се изразя, опростена стратегия. Но пък в нея са вплетени и RPG елементи. Това е позитивно, тъй като няма да пращате единиците си безогледно в боя, а ще гледате да ги защитавате, точно както Марк Аврелий вместо да си стои удобно в Рим, е живял дълги години на Балканския полуостров сред войниците си, където ги е обикнал и взел мъдрото решение да прати срещу враговете си други народи, за да защити своите хора (виж карето).

Марк Аврелий

Въпреки че Марк Аврелий не е най-милитаристичният император на Римската империя, авторите на играта са избрали именно него да ви придружава в приключенията ви и да ви съветва, вероятно защото е бил известен като философ и особено мъдър човек.
Владетелят е роден през 121 г. в Рим. По своята природа той бил склонен към войни, но цялото му управление минало под знака на предотвратяването им. В последните години на живота си той се заселва по днешните български земи, вероятно в римската (и съвременната) област Монтана. Четири години той помагал на дунавската армия на Рим да разгроми маркоманите и квадите. Така на север от Дунав били създадени огромни ничии територии. На тях Марк Аврелий позволил да се заселят приятелски варварски племена. Няколко века след това по същия начин на тези земи ще се заселят и българите с позволението на Източната римска империята (Византия). И в крайна сметка ще я надживеят.

- Исторически достоверен сюжет
- Образователен документален филмов съпровод
- Акцентът са битките, а не икономиката

графика
звук
геймплей

4.5

- Нискобюджетно изпълнение
- При звученето на музиката не настръхваш

Жанр: **Екшън**
Издател: **IDEA Games**
www.alpha-prime.com
Изисквания: **P 2GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Орлин Широв

Беден откъм идеи източно-европейски шутър

Alpha Prime

Яките идеи винаги са били основната причина дадена игра да зариби геймърите за дълго. Такива примери в исторически план има много. Винаги, когато излезе геймка с як сюжет, интересни концепции и увлекателен геймплей, тя повлича след себе си огромна вълна от имитатори. Те не опитват да доразвият жанра, а напротив. Експлоатирайки хрумванията на други хора, правят нелепи опити да пробият на пазара. Понякога такива проекти успяват да се прочуят, защото умело комбинират нововъведенията от няколко различни игри и по този начин привличат вниманието на почитателите на различни жанрове. В повечето случаи обаче подобни опити са обречени и завинаги изчезват в анали-те на геймисторията.

В случая на Alpha Prime става въпрос именно за беден на идеи проект, който се е опитал да обедини в себе си елементи от множество познати ни игри от близкото и по-далечното минало. Неговите автори Black Element са чехи, които до момента имат опит само с една игра, наречена Shade: Wrath of Angels. Тя бе определена от PC Мания в брой 12 от 2004 година, като "един доста любопитен екшън-приключенски хорър, който бива пренебрегван от повечето геймъри". Е, след като неуспешният първи опит на чехите остава недооценен, идва ред на втория, който, по моему, ще бъде оценен по достойнство. Всеки непредубеден геймър вероятно би го класифицирал като

нищо повече от посредствен шутър

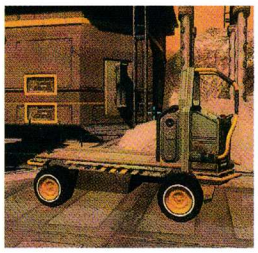
Причините това да се каже са много и сигурен съм, че всеки от вас ще е убеден в това към края на тази статия. Историята в Alpha Prime е трогателно тривиална. Нашият герой запива в киберкръчмата с колеги (действието се развива в далечното бъдеще), когато един от пиянките започва да бръщолеви глупости. Той е разкъсван от мисли за това откъде идва и какво всъщност е материалът Hubbardium. Оказва се, че всички те работят за консорциум, който добива този материал и го използва за какво ли не. Дори напитките, които нашите агенти пият, са дестилирани от Hubbardium. Излиза, че според теорията на пияния инженер, този материал не е нищо друго освен костите на някакво си ужасно същество, което обитава планети и астероиди. В момента на това тежко алкохолно излияние нашия човек допива своята чашка Hubbardium и въпреки че е наясно, че той е резистентен към тази съставка си, поръчва още една чаша.

Именно тогава в киберкръчмата влиза жената, разбила сърцето му и избягала с неговия приятел. Сега тя му съобщава, че доскорошната му най-добра дружка е в опасност на астероида Алфа Прим и единственият, който може да й помогне да го спаси, сте именно вие. Така започва всичко в чешката игра, "която от този момент нататък ще ви преведе през купчина интересни местности"... Или поне така твърдят авторите. Сюжетът на Алфа Прим е писан от чешкия фантаст Ондрей Нефф, който се оказва, че има зад гърба си много разкази и новели, станали хит в бившата комунистическа република. Сред най-силните му книги се споменава

новелата "Невидимото куче"

което вече ме кара да се съм-

нявам в качествата на фантаста. Биеща на очи в тези начални моменти на играта е некадърността на актьорите, които са се опитали да озвучат персонажите. Те влагат доста излишни емоции в интонацията си и заради това през цялата игра диалозите звучат адски изкуствено. Общо взето, за актьорската игра, Алфа Прим може да получи достойно Антиоскар или Златна малинка.
По-нататък в играта се оказва, че вашият герой ще трябва да се изправи срещу своите хора, които са построили база на астероида Алфа Прим и добиват Hubbardium по неясен за вас начин. Цялостната атмосфера на астероида напомня крещящо всичко, което сме виждали в Doom 3, Fear и други подобни игри. Гадовете (които в повечето случаи са хуманоиди) изскачат от тъмното изненадващо в стил, досущ като в гореспоменатите заглавия. Декорът адски много напомня на този от Doom с космическите бази, лабораториите, компютрите и т.н..
Тук авторите са горди с един елемент на геймката, който според тях я прави много оригинална. Това е



Ето как изглеждат предишните обитатели на астероида. Мъртви ;)

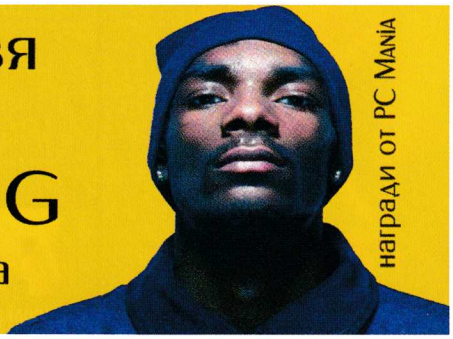
Възможността за хакване

на компютърните системи, която обаче е реализирана скучно, повърхностно и в повечето случаи няма да ви върши много работа. Основният проблем в геймплея на Alpha Prime според мен е нейната очеизваждаща линейност. Всичко, което можете да правите, се ограничава до предварително написания сюжет от Ондрей Нефф и екипа от Black Element. Не можете да отваряте врати, които те не са решили да бъдат отваряни, не можете да минавате по коридори, които те не са сметнали за важни и т.н..
Интересна е била идеята на разработчиците героят да може да взима всякакви предмети, но решението с тях да не се прави нищо съществено, е още по-интересно. Така например можете да вдигате книги, кофи, кутии и т.н., но не можете нито да ги мятате по противниците си, нито да ги използвате по какъвто и да е смислен начин.
Ако говорим за разнообразието от арсенал в играта, то пак трябва да спомена само шаблонни неща. Оръжията са класически до посиняване, като авторите са включили, пистолет, картечница, ракетомет и още няколко турбо изтъркани оръжия. В списъка има и чук, който обаче не може да бъде използван за нищо по-интересно, освен чупене на стъкла. Трябва да спомена и друго псевдооригинално решение на авторите по повод на оръжията. Със събрания Hubbardium можете да ползвате...

Bullet Time ефект

който забавя времето и ви дава отсрочка, през която можете да избегнете вражеските удари или да засипете гадовете с дъжд от куршуми, ракети и т.н... Идеята е добра, стига това да не беше N-тата игра, в която я виждаме. Тя започна да се изтърква малко след Max Payne.
Като прибавим към цялостната картинка пълната липса на мрежова игра, Alpha Prime се превръща в геймка, която заслужава много бегло внимание, може би само от феновете на Doom и подобни шутъри. И то в солов режим. Графично тя е на сравнително добро ниво, като за приближение до реалността авторите са ползвали Enforce2 енджин и Path енджин. Яко е, че зарежда много бързо и всичко в нея е оптимизирано така, че да върви еднакво добре на машини от всякакъв клас.
Въпреки това неприсъствието на оригинални идеи, повторението на концепции от множество стари заглавия, липсата на мрежова игра, монотонността и скучният сюжет са сигурно причини, които ще поставят Alpha Prime в категорията на бързо забравящите се заглавия.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



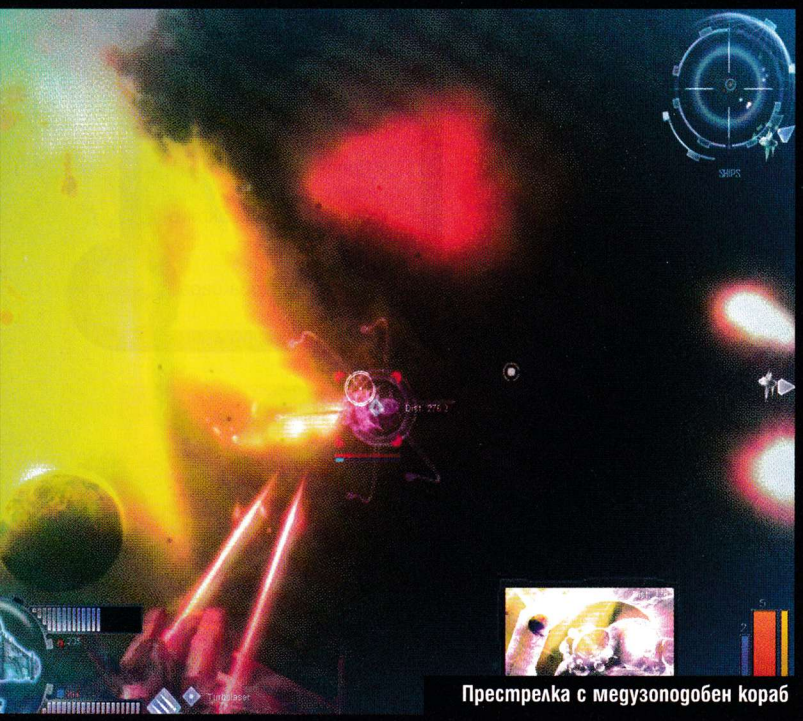
Жанр: **Симулатор**
Издател: **JoWooD**
www.spaceforce-game.com
Изисквания: **P 2 GHz, 768 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Владимир Тодоров

Амбициозен хърватски симулатор с привкус на топла лимонада

Spaceforce: Rogue Universe

Готови за кацане



Престрелка с медузоподобен кораб

Космосът – безгранично пространство, единственото място, все още непокварено изцяло от консуматорската и просташка природа на човечеството, място, вдъхновило създаването на едни от най-добрите игри въобще. Космосът вдъхнови и едно малко хърватско студио, което реши да се пробва в жанр, отдавна доминиран от няколко заглавия и малко или много позабравен през последните няколко години. За съжаление на стабилната група от любители на сай-фай приключенията, които тайничко се надяваха на нещо ново и качествено, Spaceforce се загуби някъде между първоначалната и доста амбициозна идея за създаването на жив, динамичен космически свят и опитът от страна на Provox Games да я реализират.

Опит за летене

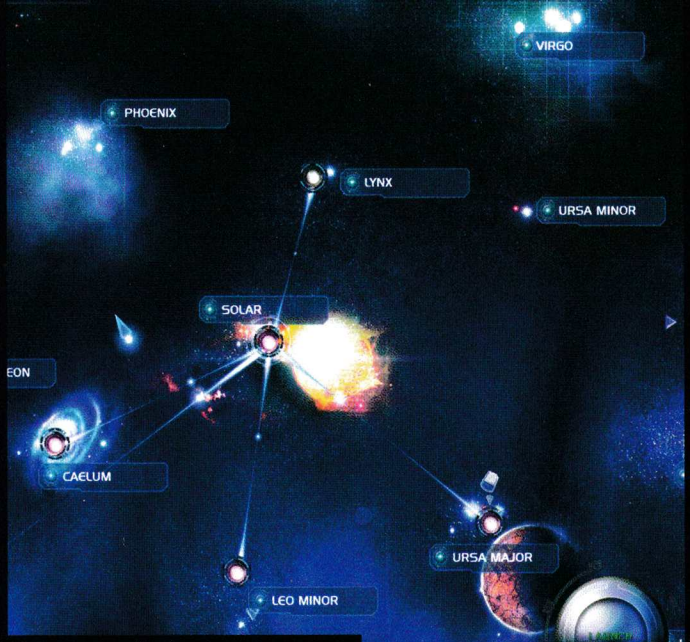
Първият недостатък, с който играчите ще се сблъскат още в самото начало, е липсата на каквато и да било смислен туториал с изключение на шепа безполезни съобщения, изпратени ви от изкуствения интелект на кораба. Spaceforce ви запраща директно в космоса, без каквито и да било предварителни подробни наставления за интерфейса, управлението или мисиите. X3: Reunion в това отношение бе почти перфектна, макар и натъпкана с бъгове до козирката при първоначалното си излизане.
В Spaceforce обаче ще се наложи сами да разгадаете как точно действа цялостната механика на играта, което вероятно ще отблъсне по-нетърпеливите от вас. Точно поради тази причина, а вероятно и защото изкуственият интелект е твърде небалансиран, ще срещнете проблеми още при първата мисия в кампанията, чиято битка се наложи да преиграя няколко пъти, преди да изляза победител. Това определено не е нормално начало за която и да е игра. Типичен пример за крещящата нужда от туториал е и фактът, че веднъж щом героят ви качи ниво, трудно може да разберете какво трябва да правите след това. Точки ли да разпределяте, някакъв бонус ли получавате, корабът ли ви става по-добър? Пълна мистерия. Това се отнася и за всеки един аспект от геймплея на Spaceforce – професия, търговия, дипломация, ъпгрейди. Явно мотото на играта е: „Оправяйте се сами".

Свободни като птички

Както във всеки себеуважаващ се космически симулатор, и тук можете или да се пуснете по нишката на основната история, или да започнете да изследвате космоса така, както вие намерите за добре, и да изпълнявате някоя от двете хиляди второстепенни мисии, разпръснати навсякъде и обикновено свързани с унищожаването на кораб, група от кораби или някоя постройка.
Вероятно ще се наложи да изберете второто. От една страна, кампанията предлага един изключително банален сюжет, предаден посредством едни от най-дебилните диалози, които някога сте виждали в игра.
А от друга – нивото на трудност скача чудовищно високо от мисия на мисия и щете-не щете, ще се наложи да се занимавате със странични задачи междувременно, докато натрупате повечко опит. В противен случай ще се превърнете в реещо из пространството отломка.

Междузвездни войни

Битките, естествено, заемат основно място в геймплея на Spaceforce. Съответно корабът ви ще бъде в центъра на внима-



Картата на Галактиката е огромна

Купете си кораб втора ръка, леко блъснат от астероид

нието – ъпгрейди, поправки или дори неговата пълна подмяна, стига да имате достатъчно кредити. Както вече стана дума, почти всички мисии са свързани с размяна на лазерни изстрели, което означава, че ще се наложи да свикнете с всички тънкости на управлението на вашия кораб, за да може да се противопоставите максимално ефективно на противниците си. Ако не разполагате с джойстик, комбинацията от мишка и клавиатура също върши добра работа. Но ако все пак имате проблеми и умирате повече, отколкото бихте искали, винаги бихте могли да прибегнете до услугите на наемници, които, срещу съответното заплащане, ще се наемат да ви пазят гърба.

Радва окото, но дразни ухото

Най-голямото преимущество на Spaceforce спрямо конкурентите в жанра, които и без това не са кой знае колко много, е нейната графика. Не че X3: Reunion или Darkstar One не изглеждат добре. Просто Spaceforce изглежда още по-добре. Космосът е всичко друго, но не и едно празно пространство – все ще се намери красива планета, която да съзерцавате отдалече, странна аномалия, която да се развихри в пространството, или гигантска станция, която да се рее грациозно в далечината. В звуково отношение обаче играта успява единствено да ви дразни. Дори се справя с тази задача повече от успешно, особено що се отнася до писъците и бръщолевенията на противниците ви, които просто нямат край. И един кораб да е останал, ще продължавате да чувате „Прикривай ме, прикривай ме!", което няма как да не ви подлуди след няколко часа игра. Добавете към тях и изключително нескопосано озвучените диалози, пълни със странни интонации, и картинката ще стане пълна.

С други думи

Основният проблем на Spaceforce е, че е един незавършен продукт. Общо взето като всяка друга игра, пусната от JoWooD. Дали няколко пача ще закърпят положението? Едва ли – проблемите са толкова много, че по-скоро се съмнявам. Повероятно е да се наложи да почакаме появата на експанжън, който да приведе нещата във вид, както в случая с The Guild 2, или пък дори на втора част, която вероятно Provox Games разработват в момента. Така или иначе фактите са на лице – JoWooD омазаха нещата за пореден път.

- Игра с голям потенциал
- Огромен свят, пълна свобода
- Великолепна визия

графика
звук
геймплей

4.5

- Осезаема липса на смислен туториъл
- Слаб дизайн на мисиите и банална история
- Глупави диалози и умопомрачително лошо озвучаване

Жанр: **Екшън**
Издател: **Pontifex Studio**
www.profenix.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM, gForce 6+**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Пламен Димитров

Хитлер + Волтрон = съкс

Power of Destruction

По принцип съм доста подозрителен към неизвестните игри с ръководство, по-дълго от пет страници. Но Power of Destruction е първата джитка, на която попадам, за която мога да напиша статия само с помощта на manual-а :) Което вероятно трябва да ви подскаже нещо за количеството, но най-вече за качеството на предлаганото съдържание. Очевидно е, че проектът, макар и комерсиален, не е вземан много на сериозно дори от създателите си, така че няма да потопя PoD в море от отровна жлъч, просто защото всеки, който види играта, се убеждава, че тя е само един тест на нов енджин и нищо повече.

В едно по-тъмно настояще

Нека ви разкажа историята на играта възможно най-подробно: 1948 г. – германците печелят Втората световна война. 1980 г. – един войник от Вермахта (играчът) се разбунтува срещу Партията...
Ами да, това е. Не си спестявам никакви неочаквани обрати или засукани предистории и биографии на героите. Сюжетната линия е скъсена до абсолютния минимум и е оставена на въображението на играча. Разбира се, аз не стигнах много напред в развръзката – вярно, че това ми е работата, но едва ли много хора ще са достатъчно отегчени и без всякаква друга работа, че да се дотътрят до края. Това не е проблем – всяко ниво е подробно описано в ръководството :)
Геймплеят на PoD е

опит да се пресъздаде

"атмосферата" на "старите" игри, но не се уточнява за коя атмосфера и кои игри точно става въпрос.Ако лично аз се изправях срещу цялата немска армия, бих се постарал да си седя в шубрака а ла Сам Фишър,

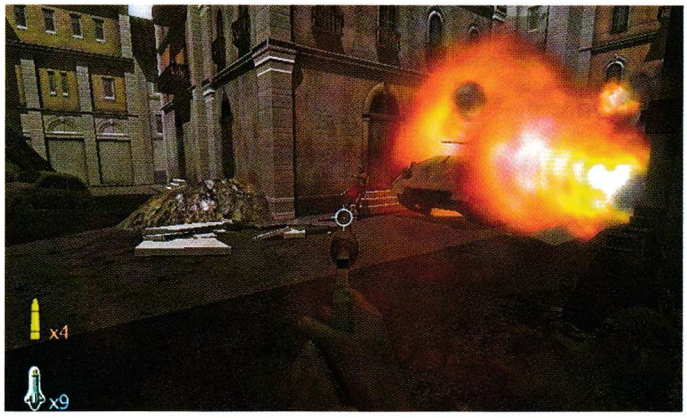
+
- Сносна графика
- Повей от миналото (спорно)
- Май няма други плюсове

графика
звук
геймплей

3.0

–
- Неприятен геймплей с малко нива
- Кофти управление, огромна трудност
- Списъкът продължава...

но нашето момче решава, че пряката конфронтация е най-правилният път. В повечето нива стоите неподвижно на едно място и пуцате с картечница/автомат налитащите талази от врагове, сред които модерни изтребители, хеликоптери, катери и други такива. В други нива платформата, на която сте закотвени, се мести. В трети можете да се движите свободно по нивото, но само в ограниченията на няколко квадратни метра (да не си помислите, че нивата са кой-знае колко – само 11). Условието за пуцане остава същото. Целта е да издържите без да умрете, докато изтече времето, като след всяко ниво можете да си купувате още живот или ракети. И така до края, където... (съспенс) ще се изправите срещу самия фюрер на Третия райх – Адолф Хитлер, наметнал тесброня и обстрелващ ви с ракети! Не се бъзикам, ще се стреляте с 91-годишен фюрер, навлякъл модифицирано шаси на фолксваген... Тази идея е толкова абсурдна, че сърце не ми дава да обиждам интелектуалния капацитет на авторите – явно дори те самите не се вземат на сериозно, което, разбира се, е хубаво.



Едно от най-неприятните неща в PoD е нивото на трудност – джитката е убиец на мозъчни клетки. Човек би помислил, че една подобна игра напротив би трябвало да е мизерно лесна – че кой иначе ще се занимава с нея изобщо? Но не, ще се пазите от изтребители, които изстрелват ракетите си около 1 секунда преди те да ви улучат, моторни лодки, които издържат на стотици куршуми и т.н. Не стига че картечницата често е единственото ви оръжие, ами и ПРЕГРЯВА! Това е хубав детайл в Battlefield, но в такава аркада е просто тъпотия. Основен виновник за трудността е управлението – невъзможно е да промените чувствителността на мишката, което означава, че често ще стреляте в неправилни окръжности навсякъде около враговете си, само не и в тях. Графиката е прилична, но в никакъв, никакъв случай достатъчна, за да изкара тази "игра" от кофата за боклук.

Така че не теглете PoD (не мога да си представя, че ще помислите да си я купите), освен ако не сте безкрайно отегчени и умиращи от скука. Това е, нямам какво да добавя.

Пламен Димитров

Mods of the month

Pimp my game

Copperhead: Retaliation – Dungeon Siege

http://www.derekwarner.net/derek/page.php?6
Статус: Готов

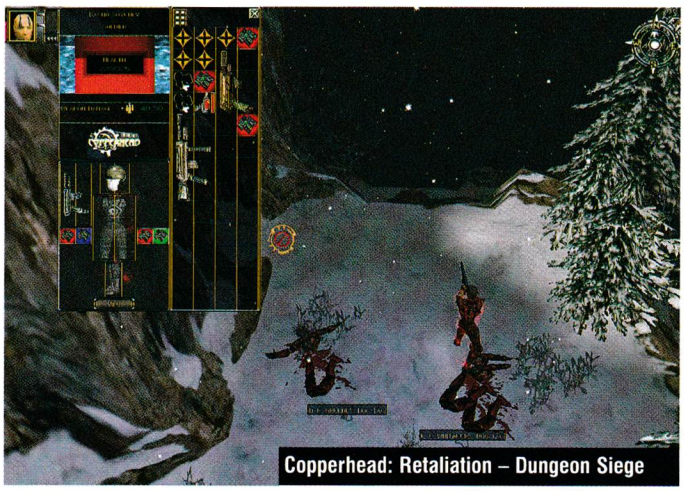
Когато излезе през 2003, Dungeon Siege беше едно страхотно екшън-RPG, което обаче не успя да постигне високите цели, които си поставяше – убиец на Diablo и така нататък. Въпреки това отвореността на играта към модифицирана поддържа и до днес подклажда интерес към нея. Графиката ѝ е остаряла – факт, но както често се случва, визията не е най-важното. Copperhead: Retaliation е пълна конверсия на DS – на практика е сменено всичко, освен графичният енджин, че дори и той е претърпял промени. Други са моделите на участниците, системата за водене на бой, декорите, звуците и дори е добавено кратко филмче. От фентъзи света на DS се пренасяме в бъдещето и вече водим битки не с лъкове и стрели, а с лазерни пушки и базука.
Инвентарът на героя ни е променен и магическите пръстени, амулети и друга такава безполезна железария е заменена с киберприставки и енергийни щитове, колбите с живот – със спринцовки и т.н.
Стрелбата е автоматична, от играча се изисква основно да отбягва огъня на противниците си (което е малко тъпо, при положение че говорим за лазери, които би трябвало да се движат с приблизително 300,000 километра в секунда, но какво да се прави). Като цяло модът е лесен и приятен за игра и ако още пазите дисковете си с Dungeon Siege, нищо не ви пречи да го пробвате.

StarCraft: Xel'naga Vengeance – Command & Conquer Generals

http://redsys.ru/index.php?pid=6
Статус: прекратен

Голямата геймновина на годината стана известна преди по-малко от месец: Blizzard обявиха StarCraft 2 и вече 99% от аудиторията потрива ръце и точи лиги (чудно дали някой не обмисля да се замрази в криокамера за година-две, за да си спести чакането). Това ще е Играта.
От момента на излизането ѝ всички стратегии ще преминават през неизбежно сравнение с нея, както в момента всички MMORPG-та минават през сравнението с WoW, въпреки наличието и на други стойностни заглавия на пазара. Няма как.
Blizzard притежават душите ни. Същевременно руснаците от Redsys се наложиха като продуктивни хора – тяхно дело е римейкът на Red Alert 2 в 3D атмосфера, който може би помните отпреди няколко броя. Въпросните братушки се заели да направят римейк и на StarCraft за една от любимите си платформи – графичната машина на C&C: Generals. Завръзката трябвало да продължава историята на хибридите зерг-протос на Самир Дюран от SC: Broodwar и промоционалните филмчета от този мод известно време наливаха масло в огъня "Това SC2 ли е?". Някъде по средата на разработката обаче се случило фаталното за всеки "няма да го бъде" проект – авторите получили писмо от Blizzard със заповед да прекратят работата си. Че дори и я спазили, въпреки слуховете за хай-тек беззаконието в Русия. Така поредният наполовина завършен мод за Generals угаснал – тая платформа носи някаква лоша полича.
Ще си кажете – "ама онези зад проекта Revolution нали и те правят същото?" Да, ама не. Разликата е там, че Революцията е за WarCraft III, тоест пак игра на Близард и парите от евентуални продажби (на играта на която тръгва модът) все отиват при тях – със или без SC2. Не изключвам възможността да намерите бета на въпросния мод някъде из дебрите на интернет под името StarKiller, но ако искате да поиграете истински StarCraft в три измерения, ще почакате още малко.

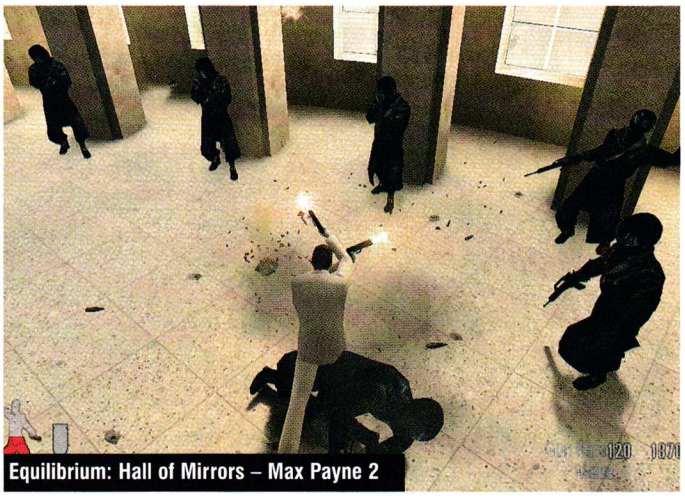
StarCraft: Xel'naga Vengeance – Command & Conquer Generals

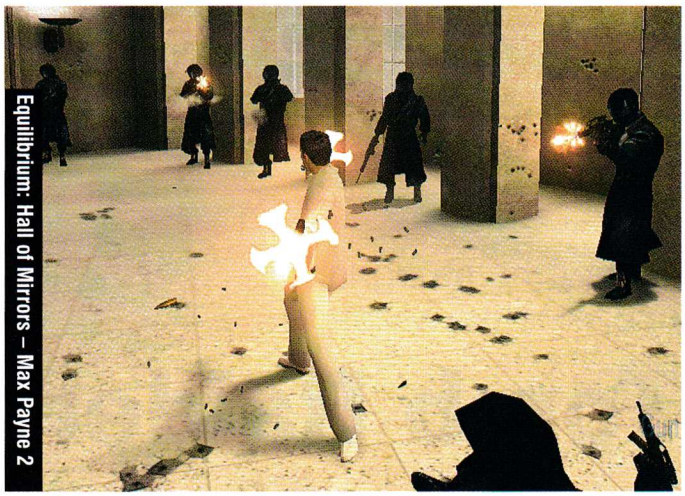

Copperhead: Retaliation – Dungeon Siege

Equilibrium: Hall of Mirrors – Max Payne 2

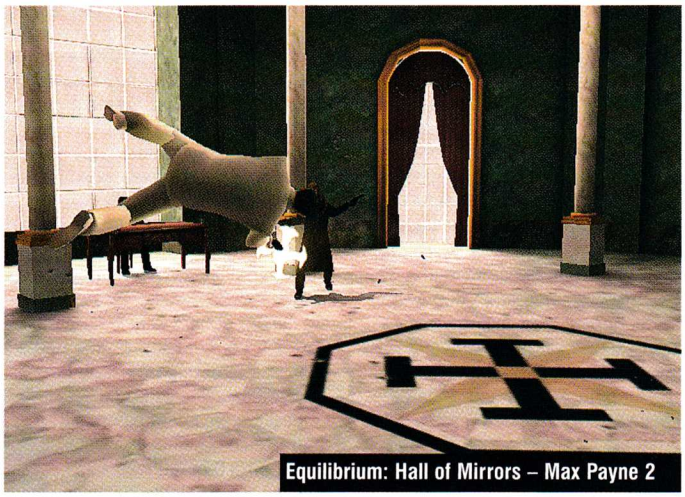
http://hom.paynereactor.com
Статус: Готов

Гледали ли сте Equilibrium? Това е един доста приличен екшън филм, който обаче имаше нещастието да излезе няколко години след The Matrix и остана в неговата сянка, заклеймен от повечето любители на киното като просто един rip-off (макар да е бил замислен преди Матрицата). Лично на мен толкова ми хареса, че дори


Equilibrium: Hall of Mirrors – Max Payne 2


Equilibrium: Hall of Mirrors – Max Payne 2

Equilibrium: Hall of Mirrors – Max Payne 2


Equilibrium: Hall of Mirrors – Max Payne 2

гледах "духовното" му продължение – Ultraviolet – грешка, с която не бих наказал и най-омразния си враг. В него бяха демонстрирани основите на така наречената Gun Kata – бойно изкуство с огнестрелни оръжия (въображаемо, разбира се). Според принципите на Gun Kata-та позицията на всеки участник в дадена престрелка може да бъде предвидена чрез детайлен анализ на хиляди други боеве, като по този начин майсторът на това изкуство може да остане на практика неуязвим, като се пази от статистически предвидимите траектории на летящите около него куршуми и същевременно да увеличи ефективността на стрелбата си с над 120%.
Hall of Mirrors е модификация, инспирирана именно от тази кинолента. Не знам доколко е уреден въпросът с авторските права, но по Еквилибриум така и не беше направена официална игра, така че вероятно няма проблем (поне от морална гледна точка). В нея сте поставени в ролята на тетраграматонския свещеник (сложно е за обяснение :)) Джон Престън (главен герой на филма), най-добрият от най-добрите в споменатото бойно изкуство.
Движенията му са моделирани отлично и е наистина удоволствие да го гледате как боравя с двата си пистолета. Включени са няколко игрови режима, сред които преиграване на последната батална сцена на Equilibrium, отборна игра, където подпомагате един отряд NPC-та срещу друг и какво ли не. Този мод самостоятелно заслужава десетка и ако не друго, поне ме подтикна пак да изиграя Max Payne 2, която си е класика сама по себе си.

Beyond the Red Line – Freespace 2

http://www.game-warden.com/bsg/
Статус: Бета

Трябва да призная, че никога не съм бил голям фен на Battlestar Galactica – липсата на кабелна телевизия може и да има нещо общо с това :) (че на кой му е притрябвала телевизия, като си имаме нет?). Когато някои от актьорите от сериала се появиха в C&C3: Tiberium Wars, ги гледах със зле прикрито недоумение ("Абе всички казват, че били известни от някъде, ама да пукна ако знам откъде?!?").
Все пак нямаше как да не обърна внимание на Beyond the Red Line – напълно самостоятелна модификация за космическия симулатор Freespace 2. Ако сте пропуснали тази игра, няма страшно – модът е stand-alone и няма да ви е нужно нищо друго, освен инсталационния му файл, за да го подкарате.
В BtRL поемате ролята на пилот от флотата на хората, оплетени във войната си срещу биомеханичните Cylons. Модът е космически аркаден симулатор, подобно на технологичния си баща. Включва в себе си доста детайлни и добре изпипани модели на космически кораби (Viper Mk II, Viper Mk VII, Raider, които вероятно са добре познати на почитателите на BSG), напълно авторско озвучение и аудио-ефекти, собствена кампания, която по думите на авторите протича паралелно с оригиналната и дори мултиплейър поддръжка.Какво повече може да се желае? Всички по корабите си!

Beyond the Red Line – Freespace 2

Жанр: **Приключение**
Издател: **Eidos Interactive / Core Design**
www.tombraider.com
Изисквания: **P 33 MHz, 64 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC, Mac, PS, Sega Saturn, N-Gage, PPC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

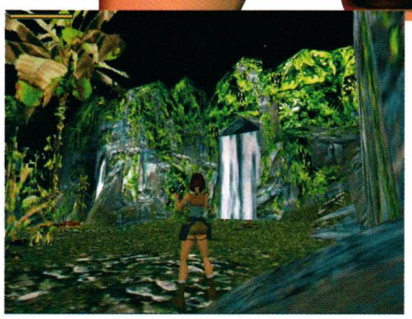
Началото на една съвременна легенда

Tomb Raider

Много, много отдавна, чак през далечната 1996 г., Тоби Гард работеше по модела на своята нова героиня. Именно тогава по случайност допусна грешка и бюстът ѝ нараства със смайващите 150%. Колегите му го окуражиха да запази резултата от щастливия инцидент във финалната версия на зараждащия се женски вариант на Индиана Джоунс. Така по чиста случайност момичето, което щеше да се казва Laura Cruz, се сдоби с известните си дори десетилетие по-късно форми. Противно на широко разпространеното мнение, че именно това довежда до успеха на първата бойна мадама, клонирана впоследствие до безобразие и известна днес под името Лара Крофт, смея да твърдя, че играта предлага далеч повече от това.

Формулата на успеха

Геймплеят на първия Tomb Raider е уникален за времето си. Дизайнът на нивата достатъчно усложнен, за да ви кара да мислите, а не само да стреляте и да тичате. Нещо повече. По това време Лара е първата по рода си и персонажът е женски, не само за да провокира мъжката аудитория, а най-вече защото авторите залагат на нейната хиперподвижност, за да избягва опасностите чрез акробатически трикове (по-късно превърнали се в нещо като запазена марка). Това им позволява и да създадат един от най-запомнящите се като дизайни на нива. Дотолкова, че днес, претворени в Anniversary, те будят спомени у играча, видял ги преди цяло десетилетие (и повярвайте, не се дължи само на добра памет).
Запомняща се е и историята на археоложката, която тръгва след изгубен артефакт, свързан с Атлантида. По време на приключението историята ви шамарова с няколко неочаквани обрати и ви превежда през локации като Перу, Гърция, Египет и дори самата Атлантида.
Играта е безспорен хит и както разбирате, жъне невероятни успехи, когато е нова. Печели Origins Award за Best Action Computer Game of 1997.
Но всички знаем, че в природата съществува баланс. Всички хвалби сякаш биват компенсирани по-късно от негативните ревюта, които събират някои от последвалите части на поредицата, която, според много играчи, се превръща в същински латино сериал. Приключенията на Лара се простират до момента на територията на осем игри и допълнителни нива към някои от тях.
За много от по-новите играчи, които са пропуснали първоначалния успех на играта, днес очевидно са само ревютата, пълни с критика към поредицата заради нейната неизчерпаемост. Те достигат върхна точка при шестата част. Тогава EIDOS решават, че трябва да се завърнат към корените на играта и първоначалната формула на успех. Повикват обратно Тоби Гард, който след първата част не работи по проекта и поверяват новата игра на Crystal Dinamics. Това е най-добрият ход, който издателите предприемат след издаването на първата игра.



Трябва да се види... и имате два шанса за това

Днес TR1 звучи наистина ретро. Във визуален аспект е доста грозновата, хиперръбата и може би единственият плюс е, че оставя много на въображението. Музиката обаче си остава класическа и много добра, но не може да бъде чута под XP или Win 2000. Това е причината горещо да препоръчам на всеки, който реши да види за какво става дума в тази игра, да изтегли новопоявилите се пачове, които са силно разпространени в мрежата.
Пачовете обаче сякаш не са достатъчни и игра като тази наистина си струва да бъде видяна. Но не както я виждаме днес, а с очите, с които бихме я гледали преди десет години. Затова напълно уместно на пазара се появи и Tomb Raider: Anniversary, която ви дава тази възможност в нова опаковка и която препоръчвам на всеки, който няма нервите да превърти и оригинала.

на кого му трябват пътища ако има

colin mcrae™ DiRT

Адреналин

Екстремни усещания

Реализъм

Да бъдеш най-бърз и да запазиш контрол дори там, където няма път - това е духът на DiRT™.

12+ www.pegi.info

www.codemasters.co.uk/dirt
www.pulsar.bg

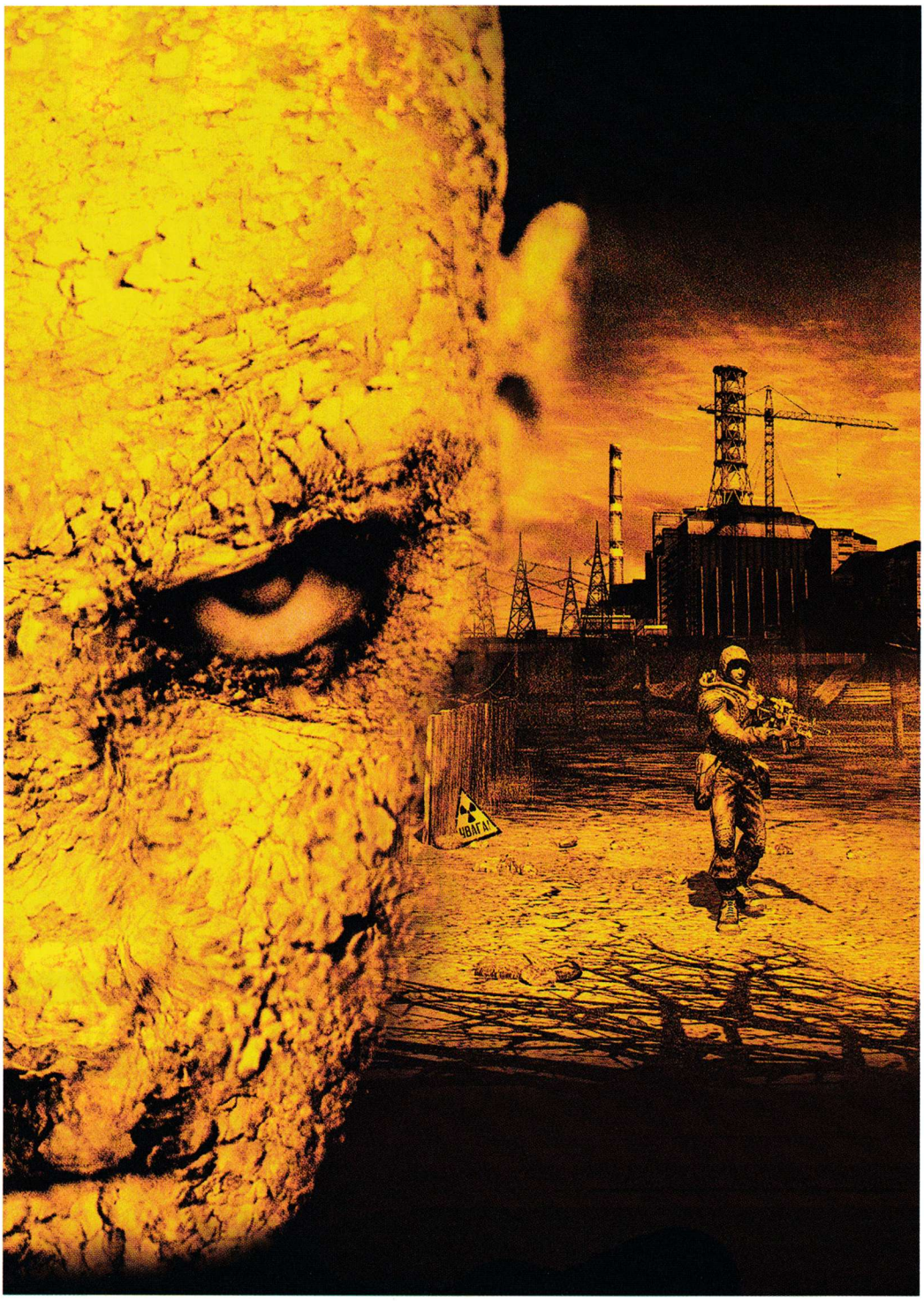
XBOX 360 · XBOX LIVE · PC DVD · PLAYSTATION 3 · ПУЛСАР · Codemasters

© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DIRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.
This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Георги Панайотов

Пикник край пътя...

Гайд за начинаещия S.T.A.L.K.E.R.



"Привет Сталкерчета, как е хавата? Охо, печени пържоли от мутирал комар.. я дайте насам. Не е лек сталкерският живот, не е-е-е! Слушайте батко си, прекарал толкова часове в Зоната, колкото младоците не могат и да си представят. Сблъскал се с всичко - от мутиралите прасета и ненаситните за кръв невидими гадове, до бойните отряди на полуделите Монолитци. И оцелял след всичко това... как беше оная приказка - 'Ще живее, но ще куца', а в Зоната има много неща, които могат да ти отвинтят тъпата кратуна, ако си достатъчно глупав да се натресеш в тях... или болтовете са ти свършили. Бе, я дайте водката, че нещо много се замота..."

Закърпи я!

Първо, още преди да си настроиш контролите, трябва да направиш нещо, без което S.T.A.L.K.E.R.-ът е чисто късане на мъките - пачване. Не че не можеш да я врътнеш и на версия 1.01, но това означава да си готов във всеки един момент да бъдеш изхвърлен на десктопа, а след това да се окаже, че най-близкият ти сейв се е скапал. Освен това непачната, играта се бъгва много брутално при всеки опит да я играеш посвободно от основната сюжетната линия, губейки почти цялото ѝ очарование. За бъговете и неработещите неща да не говорим.

Този текст е писан на базата на пач 1.3. В него са оправени всички простотии и неработещи странични куестове. Има малки промени в геймплея, а търговците на оръжие предлагат двойно по-разнообразен и адекватен инвентар. Бойните костюми пък се износват с времето и покрай щетите, които поемате, и имат нужда от смяна. Което пък, от своя страна, прави нужни парите в играта, засилва елемента с търсене и продажба на артефакти, засилва съспенса и прави заглавието

най-добрия шутър от излизането на едно друго, разделено с точки заглавие насам - F.E.A.R. Ако се притеснявате за версията на играта си - то спокойно - независимо от релийза можете да я пачнете безпроблемно - стига да сте запазили оригиналното .exe. Сейвовете, направени от базисната версия, не работят с първия и втория пач. Можете да намерите пачовете в секцията новини на www.pcmania.bg. Дали е задължително да ги сложите - НЕ, ще ви спестят ли адски много ядове и ще направят ли играта много по-интересна и готина за цъкане - ДА.

Брони, оръжия и атмосферни условия

За разлика от повечето игри в жанра в S.T.A.L.K.E.R. имате инвентар. Лимитът му е 50 кила. С тях тичате и вървите нормално. Ако го надвишите до 55, ще се изморявате много по-бързо при спринт, а от 55 до 60 стамината ви ще пада дори само да ходите. Над 60 спирате на едно място и не можете да мръднете. Което, както сами се досещате, не е оферта по време на битка - затова внимателно с бутона за взимане на предмети. Най-добре е да претърсвате телата едва в края на престрелката. При добър мениджмънт на аптечките, превръзките и амуницията ще можете да носите пистолет, 2 автомата и снайпер/пушка помпа без проблем. РПГ-то и гранатометът тежат адски много, муницията им са малко и в общи линии ги използвайте само на мястото, където ги откриете. Същото важи и за хранителните продукти. Веднъж на 24 часа трябва да хапнете или ще пукнете. Много от вразите носят консерви - преджобвайте ги и папайте на място. Само в местността Dark Forest си купувайте и си носете 2 салама за из път, тъй като зомбитата нямат нужда от храна и не си носят. След последната кръпка броните вече се изхабяват като оръжията с течение на времето. Това, освен че засилва нуждата от постоянното им заменяне, прави адекватно и тяхното разнообразие. Броните са прекалено тежки, за да носите резервна в инвентара (освен ако не искате да се откажете от някое оръжие) - ще получавате нови от куестовете (тези, които не са по основната история), които след известно време се презареждат и можете да направите пак. Към края на играта изборът ви на броня се свежда до 4. Научно-изследователски брониран костюм, екзоскелет, и броните на една от двете големи сталкерски фракции - Duty и Freedom. Първите два костюма са най-добрите и най-скъпите (80 000 и 100 000 рубли). Научният предлага най-добрата защита от всякакви гадости (огън, радиация, експлозии - до 90% от щетите се редуцират). С него можете да се разхождате преспокойно дори и сред най-зловещите аномалии, удряйки по една аптечка от време на време. Екзоскелетът е най-слабо защитен от аномалии, но пък 80% куршумоустойчивост ви правят практически неуязвим и ви позволяват да се разхождате сравнително спокойно под кръстосан вражески огън. Проблемът с него е, че е зверски тежък и в момента, в който го облечете, няма да можете да тичате. Можете да го купите от базата на Freedom или да получите уникален такъв след изпълнение на задача за тях. Стандартните бойни костюми на Freedom и Duty са с една идея по-добри от стандартните сталкерски, но са по-скъпи и можете да си ги купите, единствено ако сте в добри отношения с някоя от фракциите. Всеки един от четирите костюма е оборудван с фенерче и подобрен прибор за нощно виждане, правещ образа по-"нормален" и с възможност за употреба на светли места. Дори само това ги прави задължителни, заради стотиците тъмни местенца в играта, а панорамна картина през нощта бие от всякъде срамежливия лъч светлина на фенерчето. Същото е и положението с оръжията. Всяко едно от тях има няколко характеристики - скорострелноста и пробивната мощ са ясни. В Handling влизат откатът, точността и шансът за засечка. А животът на оръжието се определя от неговото durability - колкото по-ниско, толкова по-зле. Всичко влияе върху него, но в общи линии употребата му във влажна среда със силна радиация, или да поемете гранатен взрив докато стреляте са най-пагубни. Това в комбинация с невъзможността да поправяш оръжията прави уникалните модифицирани пушкала с доста кратък период на употреба, особено на средните и високите нива на трудност. В общи линии - най-доброто оръжие е това, което ползват враговете ви. Да, нищо не ви пречи да влезете в базата на Freedom и да си вземете скорострелния снайпер със заглушител, трепещ всичко с няколко куршума в торса. След това да изметете Агропром или Лаборатория 16. Но каква полза, ако се стискате за всеки куршум и след първите 10 года амуницията свършат.
Точността ви при стрелба се влияе от всичко, от качеството на оръжието до това дали вали дъжд или сте в силно радиоактивна област. Между другото, може да спестите адски много патрони в зоните със зомбита. Горките сульовци имат забавено време за реакция (ама са адски точни, ако почнат да те стрелят, мамка им), а тиймплеят им и интелектът са ги хванали липсата. За това просто им скачайте на нож - падат от 1 или най-много два удара. Другият вариант е да притичате през нивото и да се скриете зад някой ъгъл или ограда. Изпушете една цигара или изяжте един кроасан. Когато свършите, всички глупчовци ще са се събрали в перфектна групичка за граната - безплатни фрагчета, хе-хе.

Артефактите

Можете да екипирате абсолютно всеки намерен артефакт, като лимита, който можете да носите едновременно върху себе си, е 5, в раницата - за колкото стигне място. Артефактите са сравнително леки - 0.5 кг. и при положение че повечето вървят за 2500 рубли, се превръщат в доста удобни за търговия. Освен позиционираните в играта артефакти след всяка аномалия остава по един. Големината му зависи от нейната сила. Животът на аномалиите и техните позиции са Random при всяко зареждане на ниво, но не могат да надвишат 1 игрова седмица. С други думи - има места с голямо скупчване на аномалии, които след като прикоткате добър защитен костюм (scientist или някой от производните му), можете спокойно да прибирате "реколтата" и да си осигурявате по 35-40 хиляди на разходка.
Артефактите са няколко основни типа, а всеки има три "версии". Повечето предлагат бонус към някоя от основните ви дефанзивни статистики (куршумо-, ударо- и взривоустойчивост), но за сметка на това генерират радиация (която може да е смъртоносна, ако не е я контрирате със спецификите на костюма си или с друг артефакт). Задължително носете предмет, увеличаващ здравето ви с 150, 200 или 400 процента, независимо от редукцията на защитата ви. Добавете най-добрите версии и на следните артефакти. Антирадиационен (около огнени аномалии), намаляващ стамината ви, но позволяващ ви да носите "заразни" предмети. 100% повече стамина, намиращ се около електрически аномалии (на втория етаж на стълбището, водещо към Лаборатория 16. Последният ще ви позволи да тичате страшно дълго, ако сте с тегло до 50 килограма, и да не се изморявате, а дори да регенерирате стамина, когато ходите с тегло до 60 килограма.
Освен бармана и търговеца в началото всеки сталкер има малка сума пари, която може да не достигне, за да изкупи предметите. Оглеждайте се за сталкера си за уникални имена (повечето са Vitka The Great или нещо си. Тези, които са само с 1 - Martin, Volk и т.н., са уникални). Те носят доста сериозни суми.

Безплатна защита в началото на играта

След интрото и срещата си с Търговеца, излезте от бункера и влезте в сталкерското селце точно пред вас. Там можете да вземете куест от Wolf. Той е застанал до лагерния огън, с гръб към къща, към покрива на която има дървена стълба. Качете се по стълбата и когато стигнете дупката отвора в покрива, клекнете с [CTRL] и [Shitf]. Само че не влизайте на самия таван. Огледайте се точно до стълбата. Ще забележите, че от външната страна на покрива минава перваз.
Опитайте се да минете по него. Той е наистина малък и може да не ви се получи от първия опит - движете се бавно. Целта е да стигнете до ръба, където можете да се изправите и да минете от горната страна на покрива по керемидите.
– Ако успеете - продължете по покрива, така че стълбата и Wolf да са зад гърба ви. Целта е да се засилите (бутона за спринт) и да прескочите на следващата къща - крайна за селото. При успех отново продължете по покрива и стигнете до горния му ляв ъгъл (отново стълбата и Wolf са зад гърба ви). Там почти в края на покрива има малка дупка между дъските. Вътре на ръба до дупката има сандък, счупете го с няколко изстрела и се пресегнете през дъските да вземете костюма. Очаква ви Mercenary Suit, който е най-добрата ви алтернатива за цялото ниво, или докато не докопате Сталкерски костюм. Има фенерче, но няма прибор за нощно виждане. По покривите на останалите сгради има разпръснати сандъци с благинки. Можете да ги достигнете, ако прескачате от дъска

на дъска.
Пак в първото ниво, ако минете по улицата, водеща до счупения ЖП мост, блокиран от военните, тръгнете преди моста в ляво, докато стигнете до изоставена индустриална сграда - в нея се разровете по телата и сандъците и ще откриете заглушител за пистолет, който можете да монтирате на всеки модел патлак или SMG.

Уникални оръжия

В нивото Junkyard веднага в ляво можете да изпълните куеста и да защитите сталкерите или да ги оставите да измрат (ако са заобиколени от бандити и метнете гранатата, избивайки всички, няма да ви спадне репутацията).
Водачът на сталкерския отряд има персонализиран АК със сгъваем приклад и със заглушител и повишена точност. Следвайки куест линията за Стрелок, ще попаднете в неговото скривалище (кръгла шахта в един от коридорите). Там ще намерите личния му голям АК с подобрена точност и скорострелност - най-доброто оръжие до средата на играта, може да му се монтира Zoom прицел.
В нивото с бара, точно на входа, има глутница кучета, които нападат всички. Ако не ги избиете (има куест за това) рано или късно, един от сталкерите, патрулиращи из града, ще се надене на тях. Той носи уникална Thunder карабина, с подцевен гранатомет. Тя има всички характеристики на стандартния Thunder (скорострелност, поразяваща мощ и точност - почти най-доброто оръжие в цялата игра, само един автомат е по-оферта), но използва доста евтините и масови руски 5.45 мм патрони.
До научния бункер преди да се наврете да изключвате Брейн скорчъра (пак там, но вече в самия комплекс - в ляво - има сталкерски сандък, в който ще намерите Спас 16 пушка-помпа - идеална за разправяне с Bloodsucker-u) има паднал хеликоптер (вижда се на картата). Зад него ще намерите тялото на Гордън Фриймън (да - същия, Half Life). Той е изпратен в света на Stalker от G-man. Но явно му е дошло в повече. В личния си лог споменава, че е бил принуден да замени верния "кози крак" (crowbar) за щафета салам и консерва с копърка (без майman). В тялото му ще намерите и един от най-добрите пистолети.
На последния етаж на комплекса над Лаб 18 (след като се захлопнат вратите вътре - застреляйте шматкащата се светлинка - това е мутантът Poltergaist и той всъщност ви държи заключен) ще намерите и първото си РПГ седмица. Можете да се пробвате на хеликоптера, но няма смисъл да го разнасяте. Gauss Gun ще намерите, ако застреляте някой от снайперистите по покривите на сградите до виенското колело. С малко късмет оръжието (с още повече късмет и тялото с допълнителните амуниции) ще падне при вас. Иначе около Чернобил е бъкано с такива.

Аномалиите

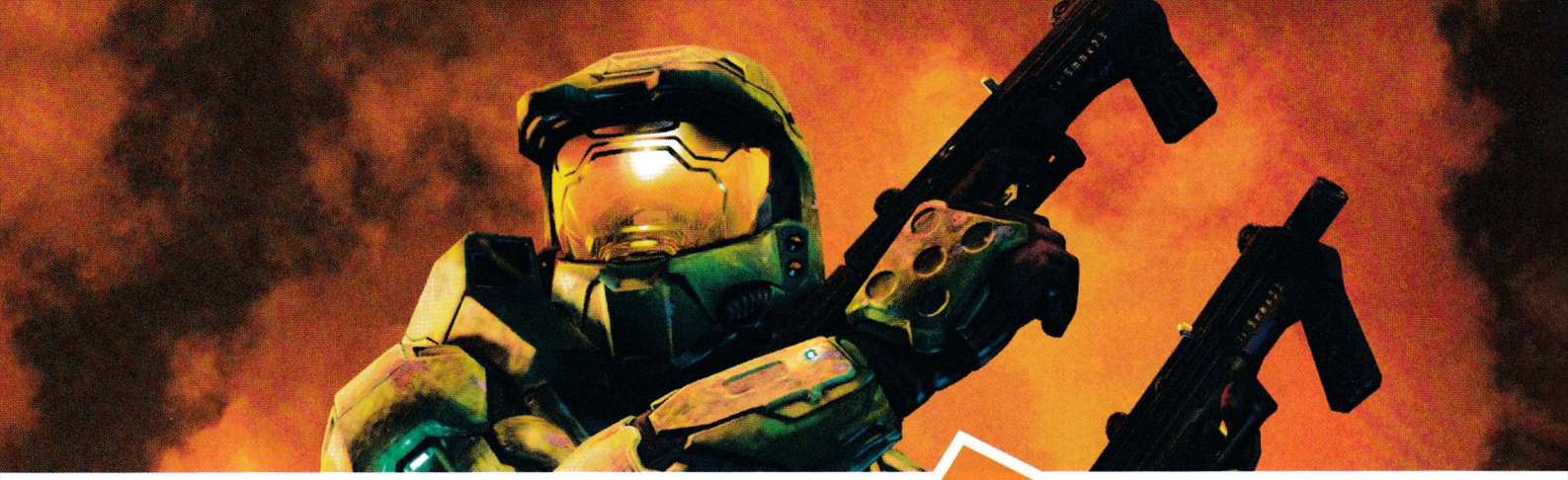
Аномалиите не са голям проблем. В момента, в който наближите някоя, екранът ви ще се промени, а датчикът ще запиука сърцераздирателно. Важното е да не се стряскате и да използвате болтовете (6 бутон), за да определите точното им местоположение. Проблемни са само големите струпвания, но с костюм с добра защита дори можете да ги използвате в своя полза - повечето врази не подбират от къде и как минават. Но се пазете особено много от "завихрянията". По-слабите от тях могат лошо да ви прецакат, но по-силните ви изпиват кръвчицата почти на максимум въпреки защитите и артефактите ви. Много трудно е да се измъкнете от едно от тях, ако ви засмуче, а влезете ли в струпване от няколко "завихряния", по-добре се молете последният ви сейв да не е много назад.

7-те финала

В зависимост от това дали следвате куест линията Стрелок или се набутате в Чернобил и това с колко кинти разполагате, кого и как сте убили и какво решение вземете, ще станете свидетел на един от 7-те финала на играта. Само 2 от тях - тези от Стрелок куест са "реални", останалите са... до тук със спойлерите.

"Е, сталкерчета, това е, което можах да споделя, а водката свърши и огънят изтля. Може би за финал ще ви посъветвам само едно. Намерете си от някъде повестта на другарите Стругацки "Пикник край пътя". Добре скрита в сборници с разкази и апокрифна осемдесетарска литература, тя съвсем точно ще ви разкаже за един от най-великите от нас - Рижия."

HMSU.ORG
DRUMANDBASS MOVEMENT
BFES
БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ
PRESENT
6-8. JULY
OPEN-AIR
SUMMER
FESTIVAL 07
INFO: HTTP://FEST.HMSU.ORG HTTP://FEST.BFES.BG



cheat line

Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.

Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.

Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.

При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.

При указание "Стартирай играта с параметрите - console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

Това, което предлага услугата Cheat Line, е избор на чийт от списък с над 250 заглавия, който ще се ъпдейтва постоянно и ежемесечно. Във всеки един брой ще намериш пълния списък на поддържаните игри. По всяко време и място (у дома, в клуба, в офиса) ти се предоставя удобството да си неуязвим, да имаш всички оръжия и амуниции или да се снабдиш с ресурси за кралството си. За целта само ти трябват GSM апарат и върхът на твоите пръсти.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915 (за абонати на Мтел, Вивател и Глобул).

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635 от 10-17 ч.

A

Act of War: High Treason cheat192
Advent Rising cheat193
Age of Empires 2 ..... cheat194
Age of Empires 2: The Conquerors cheat195
Age of Empires III cheat196
Age of Mythology cheat197
Age of Sail 2 ..... cheat198
Age of Wonders 2 ..... cheat199
Alias cheat200
Aliens vs. Predator 2 ..... cheat201
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt cheat202

B

Batman Forever cheat183
Battle Mages cheat184
Battle Mages: Sign Of Darknes cheat185
Battlestations: Midway cheat186
Bionicle Heroes cheat187
Blitzkrieg 2 ..... cheat189
BloodRayne 2 ..... cheat190

C

Caesar IV cheat169
Call of Duty 2 ..... cheat170
Call of Duty cheat171
Call of Juarez cheat172
Cars cheat173
Cars: Radiator Springs Adventure cheat174
Celtic Kings cheat175
Civilization 4 ..... cheat176
Codename Panzers: Phase Two cheat178
Command and Conquer 3: Tiberium Wars cheat206
Commandos 3: Destination Berlin cheat179
Company of Heroes cheat180
Cossacks II: Napoleonic Wars cheat182

D

Dark Messiah of Might and Magic cheat158
Darwinia cheat159
Dave Mirra Freestyle BMX cheat160
Delta Force: Black Hawk Down cheat161
Devil May Cry 3 SE cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves cheat163
DooM 3 ..... cheat164
DooM 3: Resurrection of Evil cheat165
Dungeon Siege II cheat167
Dungeon Siege II: Broken World cheat168

E

Empire Earth 2 ..... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World cheat154
Eragon cheat155
Europa Universalis 2 ..... cheat156
Europa Universalis 3 ..... cheat157

F

F.E.A.R. cheat146
F.E.A.R.: Extraction Point cheat147
Fahrenheit cheat148
Far Cry cheat149
FlatOut 2 ..... cheat150
Freelancer cheat151
Full Spectrum Warrior cheat152

G

Gangland cheat141
Gothic 3 ..... cheat142
GTA: San Andreas cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus cheat144
Gun cheat145

H

Half-Life 2 ..... cheat126
Half-Life 2: Episode One cheat127
NEW Halo 2 ..... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone cheat130
Hearts Of Irn 2 ..... cheat131
Hellforces cheat132
Heretic 2 ..... cheat133
Heroes of Might and Magic V cheat134
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate cheat135
Heroes of Might and Magic III cheat136

playstation
cheat line

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140
NEW Hospital Tycoon ... cheat214

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Indigo Prophecy ... cheat125
Infernal ... cheat208

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123

K

Kingpin: Life of Crime ... cheat117
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child ... cheat118
Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King ... cheat114
Lord of the Rings: The Return of the King ... cheat115
Lords of EverQuest ... cheat116

M

Maelstrom ... cheat207
Mafia ... cheat98
Maple Story ... cheat99
Marc Ecko's Getting Up ... cheat100
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medieval 2: Total War ... cheat107

N

Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2 ... cheat96
No One Lives Forever 2 ... cheat97

P

Patriots: A Nation Under Fire ... cheat88
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Real War ... cheat76
Recoil ... cheat77
Red Faction 2 ... cheat78
Reservoir Dogs ... cheat79
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin ... cheat212
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
S.W.I.N.E ... cheat43
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sheep ... cheat48
ShellShock: Nam '67 ... cheat47
Sid Meier's Pirates ... cheat49
Silent Hunter 2 ... cheat50
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snoopy vs. The Red Baron ... cheat55
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
SOLDNER: Secret Wars ... cheat59
Soul Reaver 2 ... cheat60
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War ... cheat70
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse ... cheat73
SWAT 4 ... cheat74

T

Tactical Ops: Assult on Terror ... cheat21
Tarzan ... cheat23
Taxi Racer London 2 ... cheat24
Taxi Racer New York 2 ... cheat25
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Entente WW1 Battlefields ... cheat30
The Godfather: The Game ... cheat29
The Hulk ... cheat31
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2 ... cheat34
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Pets ... cheat37
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Open for Business ... cheat37
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
True Crime: NY City ... cheat40
True Crime: Streets of LA ... cheat41
NEW Two World ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UberSoldier ... cheat14
UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
NEW UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate Sonic Chaos ... cheat17
Ultimate Paintball Challenge ... cheat18
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12
Vivisector: Beast Within ... cheat13

W

Wages of War: The Business of Battle ... cheat1
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
WarCraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9

X

X3: Reunion ... cheat10

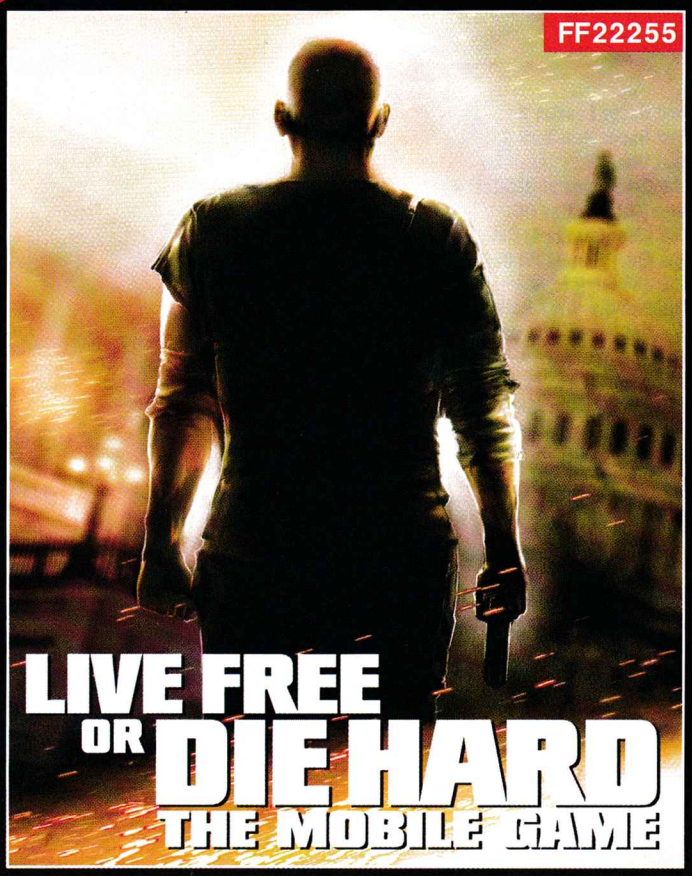
Z

Zoo Empire ... cheat11

бутони:
Ляво - **Lq** Дясно - **Dq**
Горе - **G** Долу - **D**
Триъгълник - **T**
Квадратче - **K**
Кръг - **O**
Хикс - **X**

активни бутони:
L1, L2, L3, L4

Bully ... cheat919
Canis Canem Edit ... cheat920
Capcom Classics Collection Vol. 2 ... cheat923
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 ... cheat937
Eragon ... cheat924
FIFA 07 ... cheat925
Final Fantasy 12 ... cheat914
Garfield: Tale of Two Kitties ... cheat922
Ghost Rider ... cheat913
God of War 2 ... cheat907
Grand Theft Auto: Vice City Stories ... cheat909
Guitar Freaks And DrumMania: Masterpiece Silver ... cheat911
Guitar Hero 2 ... cheat915
Jaws Unleashed ... cheat902
Just Cause ... cheat921
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy ... cheat906
Lord of the Rings: The Third Age ... cheat901
Marvel vs. Capcom 2 ... cheat917
Medal of Honor: European Assault ... cheat939
Mortal Kombat: Armageddon ... cheat938
Need for Speed Carbon ... cheat931
Piglet's BIG Game ... cheat926
Pimp My Ride ... cheat912
Red Ninja: End of Honor ... cheat904
Rogue Galaxy ... cheat918
Scarface: The World is Yours ... cheat936
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault ... cheat916
Spider-Man 3 ... cheat941
Splinter Cell Double Agent ... cheat935
Street Fighter Alpha Anthology ... cheat903
Superman Returns: The Videogame ... cheat930
The Legend of Spyro: A New Beginning ... cheat934
The Sims 2: Pets ... cheat928
Tiger Woods PGA Tour 07 ... cheat910
Tony Hawk's American Wasteland ... cheat908
Tony Hawk's Project 8 ... cheat929
Total Overdose ... cheat932
Urban Chaos: Riot Response ... cheat905
WWE SmackD! vs. RAW 2007 ... cheat927

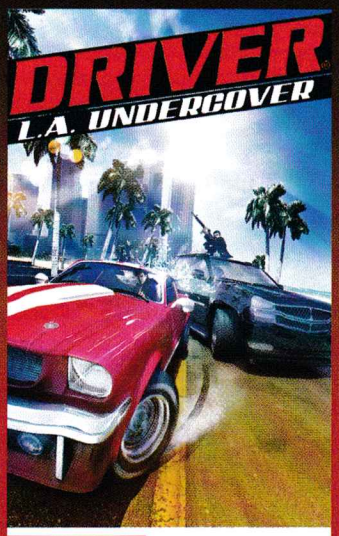


Когато беше анонсирана новата четвърта серия на филма „Умирай трудно", мнозина се забавляваха с пилотното му име. Die Hard 4.0 предполага резонното очакване класическият екшън с умиращото трудно ченге Джон Маклейн да се превърне в сериал с нови серии 4.1, 4.2 и т.н. Шегата настрана, но тепърва ми предстои да гледам новия филм от поредицата, който всъщност ще се казва Live free or Die Hard. Ще го гледам, защото вярвам в безупречния екшън и добрите съставки на специалните ефекти (ако може да се разчита на трейлърите). Преди филма обаче всички могат да се докоснат до фабулата и новите приключения на Брус Уилис през дисплея на мобилния си телефон. В играта на Gameloft Die Hard 4.0: The Mobile Game ще имате шанса да разберете какъв е този киберпрестъпник, бъзикащ се с интернет мрежата на Щатите, как Маклейн ще разреши проблемите на киберсигурността и дали в арсенала на старото куче са се появили нови хватки и трикове. Брус Уилис е вече понатежал и леко прошарен, но в мобилния екшън дефектите на възрастта са практически незабележими. Като начало обаче създателите на играта са заложили на изпитаната формула на марката „Умирай трудно" – престрелки, надпревари с автомобили, мъжки схватки. Освен класическия двуизмерен екшън ще вземете участие и в надпревари, а за капак са предвидени и логически задачи за време. Уникалното на тази игра е усещането за автентичност, въпреки скромните графични възможности на мобилните телефони. Лично аз се чувствах окей най-вероятно заради сантимента и носталгията. Все пак някога Джон Маклейн беше аналогов боец, който с груба сила и съзла в окото търсеше любовта. Дори в цифровата ера и сблъсъка с хакерските номера побелелият супергерой доказва кой е подобният. Премиерата на филма впрочем ще е на 27 юни. Тренирайте с телефон в ръка и се подгответе за неповторимото усещане да бъдеш част от велик екшън филм.

ОЦЕНКА – 98%

gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

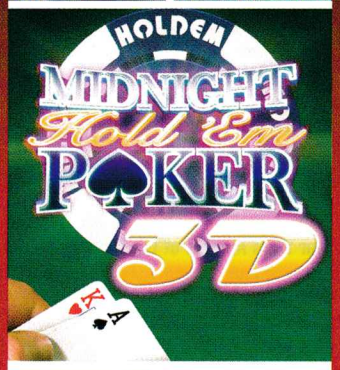
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



FF38229

Driver ® L.A. Undercover е хем продължение на вече позната игра, хем не е. Поради сложните отношения за собствеността на марката новият Driver за мобилен телефон е коренно различен от предшественика си. По същество това е мобилна версия на популярния конзолен рейсинг симулатор Driver. Действието, както подсказва и името, се развива в Лос Анхелос (както е по-известен напоследък Лос Анджелес заради преобладаващо испаноговорящо население). Вашият герой е ченгето Танър. Той се сблъсква с местната мафия, като решава да вземе надмощие и да даде плезир на местните чикитас с победи в автомобилни надпревари и законосъобразни действия. Общият брой на мисиите е близо 30, като трасетата са разпръснати по цялата карта. В допълнение ще имате и нива в стил „San Andreas", където ще трябва да се разправите с опонентите си с гол в ръката... автомат. Най-впечатляващото в тази иначе познато звучаща история е графиката. Driver ® L.A. Undercover е може би най-красивият рейсинг сим на пазара към момента. Заслужава си всяко левче, честно.

ОЦЕНКА – 96%



FF16171

Покерът е новият футбол. Поне в Америка. С такова впечатление може да остане човек, ако анализира внимателно проявите на масова култура в Щатите през последната една година. Texas Hold`em е версия на класическия покер, играна основно отвъд океана. Любопитен факт около това заглавие е, че заради желанието на продуцентите на поредицата за Джеймс Бонд в последния „Казино Роял" играта на покер между Бонд и Льо Шифр е точно Texas Hold`em. Мобилната игра Midnight Hold`em Poker 3D пресъздава по особено красив графичен начин напрегната комарджийска атмосфера. Ще можете да премерите сили с различни по класа и възможности опоненти, да играете в различна обстановка, но като цяло да практикувате вълнуващ покер. Ако не друго, тази мобилна игра е чудесна илюстрирана инструкция как се играе може би най-популярната в момента игра в онлайн казината. Тренирай, стани на 18, вземи си кредитна карта – казват, че онлайн залаганията се опитват да премерят сили с порнографията по генерирани приходи в интернет...

ОЦЕНКА – 94%

FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM
ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ
Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM
НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 ЗА JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА И ВИДЕО • ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ •
ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ
ASPHALT 3 3D STREET RULES
EG39608
МААААНИИИИИИЯЯЯ!
НАЙ-ДОБРОТО РАЛИ
за мобилни телефони вече в сензационна 3Д версия!
Нова ера в мобилното забавление - качи и виж разликата.
Тези пари няма да бъдат похарчени напразно!
14 различни трасета в 14 града
9 коли и 3 мотора директно от каталога на най-престижните превозни средства.
Може да избирате една от 3 секси помощнички
Интуитивно управление и трудни съперници, полицаите никога не са били толкова добри
екшън
ИЗЖИВЕЙТЕ ПАК ФИЛМА
CASINO ROYALE
EG21124
ВОЙНАТА Е АД! ПОБЕДАТА Е НЕОБХОДИМОСТ!
AMERICA'S ARMY SPECIAL OPERATIONS
EG41934
НОВО
adventure
AVENTURAS PIRATAS
ОЧАРОВАН ОТ СВЕТА НА ПИРАТИТЕ, МЕЧТАЕШ ДА КРЪСТОСАШ ШПАГИ В БИТКА, ТО ТРЯБВА ДА ИМАШ НА ВСЯКА ЦЕНА ТАЗИ ИГРА НА ТВОЯ ТЕЛЕФОН.
EG51003
НОВО
sports
ВЕЧЕ ФУТБОЛ КАТО НА ЖИВО!
REAL FOOTBALL 2007
НОВО
EG20170
НАЙ-ДОБРИЯТ СВЕТСКИ АГЕНТ НА ТВОЯ GSM
SOVIET SPY III OPERATION: UNPUTATION
EG95887
НОВО
STOLEN IN 60 SECONDS
ИМАМ ЛЕСНА ЗАДАЧА ЗА ТЕБ ОБИР НА БИЖУТЕРИЕН МАГАЗИН
EG14192
НОВО
СТАРИЯТ БИЛЯРД ИЗГЛЕЖДА РАЗЛИЧЕН
3D REAL BILLIARDS 2007
НОВО
EG81058
gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.
arcade
СТРАТЕГИЯ В КЛАСИЧЕСКИ СТИЛ НЕОБХОДИМОСТ ЗА ВСИЧКИ ФЕНОВЕ
AGE OF HEROES III
НОВО
EG87595
puzzle
ХОРАТА ЛЪЖАТ, ДОКАЗАТЕЛСТВАТА - НЕ. ВКЛЮЧИ СЕ В СТРАХОТНАТА ДЕТЕКТИВСКА ИГРА.
SPECIAL CRIME UNIT BLOOD ON CAMPUS
НОВО
EG14937
sexy
PeepTris
НОВА ИГРА, ПЪЛНА СЪС СТРАХОТНИ МАЦКИ
НОВО
EG11283
СЕКС УЧИТЕЛ ПО ДРЕВНИТЕ МАНУСКРИПТИ!
3D REAL KAMASUTRA
НОВО
EG71586
теми
EG28969
EG47289
EG51789
EG53527
EG14925
EG17781
EG31002
EG30464
анимация
ИСКАМ SEX
EG55411
EG12007
EG87677
COME TO DADDY
EG89547
EG15049
EG21723
EG28558
EG32704
видео
EG12901
EG38113
EG42251
18
EG36490
18
EG38272
18
EG62594
java games

Превю
Жанр: **Екшън/Ролева игра**
Издател: **Microsoft**
Създател: **Bioware**
Платформа: **XBox 360**
Премиера (Европа): **14.09.2007**

Ивелин Г. Иванов

Ролева игра на бъдещето?

Mass Effect

Днес вероятно на мнозина се струва (особено под "преклонната" 30-годишна възраст), че именно Bioware са измислили RPG жанра. Макар в действителност нещата да не стоят точно така, подобно твърдение не е лишено от резон. На практика Bioware имат пръст (под една или друга форма) във всичко значимо, случило се в този жанр през последните 15-на години. Просто не е за вярване, че игри от калибъра на Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape Torment, KOTOR и Jade Empire (а списъкът не свършва тук!) са дело на все едни и същи хора. Последните две от споменатите по-горе заглавия се продадоха чудесно в условията на все по-затихващ интерес към класическите ролеви игри. Bioware можеха спокойно да изкарат още поне една-две подобни игри и да припечелят някой и друг милион. Вместо това обаче, хората на Рей Мюзика решиха, че е крайно време RPG жанрът да потърси нови почитатели сред тъй нареченте "кежуъл геймъри", или с други думи – сред нормалните люде, които намират за досадно безкрайното ровене по менюта, разпределянето на точки до припадък и нескончаемите диалогови дървета. Резултатът от всичко това се нарича Mass Effect и това категорично е едно от най-очакваните (ако не и най-очакваното) Xbox360 заглавие за 2007-ма година.
След всичко казано по-горе, вероятно ще ви прозвучи странно, ако кажа, че новата игра на Bioware всъщност не включва

никакви революционни нововъведения

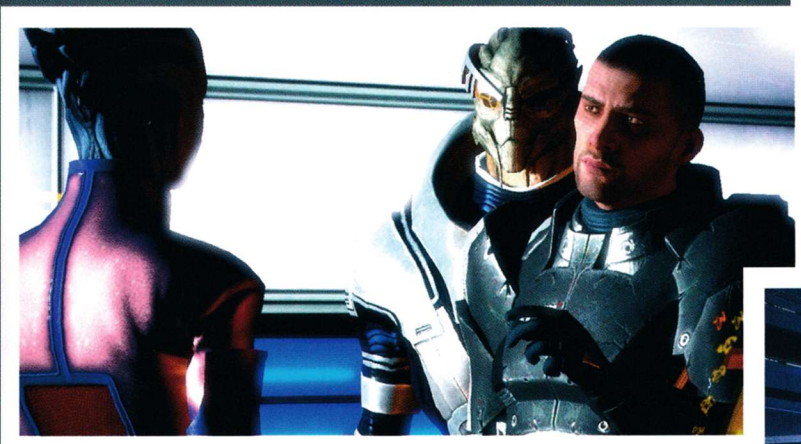
Ами това е самата истина. Mass Effect просто се възползва от всеки добре познат RPG геймплей елемент, правейки го едновременно с това по-лесно достъпен и по-впечатляващ от всякога. Нека да започнем с главното действащо лице – някой (някоя) си командир Шепърд. Можете да изберете пола на своя герой, да нагласите до най-дребния детайл неговата външност (включително да си изберете подходящ набор от изражения), да му назначите някой от шестте различни игрални класа... и! – да изберете измежду няколкото различни предистории точно тази, която ви пасва най-добре. Внимавайте обаче, защото този път не става въпрос за чиста "козметика". В зависимост от избраната предистория, сюжетът ще вземе различни завои в ключови моменти по-нататък в играта.
Дотук вероятно не сте кой знае колко впечатлени. Добре тогава, нека ви цапардосам по главата с черешката в тортата – мащабът на света на Mass Effect. Накратко –

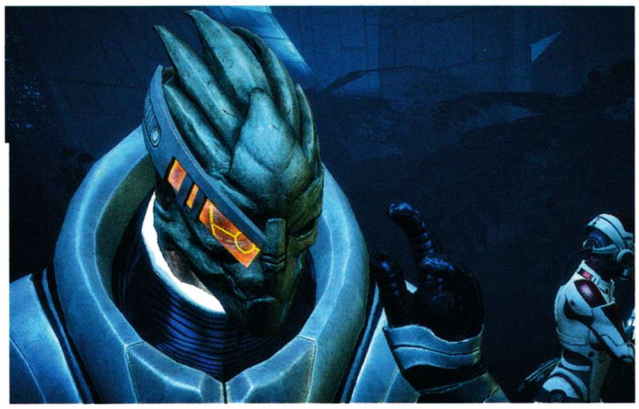
той е наистина гигантски!

Не, не, не сте виждали подобно нещо преди. Звездната карта (споменах ли, че това е "космическо" RPG?) на ME ще включва буквално стотици планети, луни и астероиди, всяка от които е на ваше разположение за тотално изследване. Bioware дори са ни приготвили специален футуристичен хибрид между бъги и бронетранспортьор, с който да можем удобно да обходим колкото можем по-голяма част от повърхността на въпросните небесни тела. При това по всичко личи, че определено не става въпрос за скучна до смърт поредица от приличащи си като две капки вода декори. Като капак на всичко Bioware обещават да продължат да обогатяват света на Mass Effect с нови и нови планети дори след излизането на играта. За това тези небесни тела да се "озоват" в игралния свят на всеки от потребителите, ще се погрижи вездесъщият Xbox Live.
И така, продължаваме със старите-нови неща в Mass Effect. Диалогът! И този път той е напълно озвучен и предлага тонове от реплики. И както вероятно се досещате, определено не е все едно какъв точно отговор ще изберете. Дотук нищо ново, нали? Новото идва от системата за "управление" на въпросния диалог. На мястото от обичайния свръхскучен списък с възможни ваши реплики, този път се е появил набор от няколко различни отношения - като "симпатия", "гняв", "сарказъм", "недоверие" и т.н. Играещият всъщност дори няма да знае каква точно реплика ще използва неговият герой в съответствие с предпочетената реакция. Преди всичко – удобно. И забавно, бих добавил. Чудесно – а "партито"? (Разбира се, че имам предвид малката група, съпровождаща главния герой) Е, че закъде сме без парти?! И тук нищо невиждано и нечувано. Играещият ще може да подбере своите спътници, но този път изборът му ще е далеч по-решаващ. Bioware се кълнат, че

Всяко NPC ще има наистина своя логика и характер

които често ще правят поведение-





правят поведението му на практика непредвидимо. Те ще се чувстват свободни да завържат разговор с някой приятелски настроен герой или пък да се впуснат в битка с някой враг. Играещият, разбира се, ще има приличен контрол на действията на своите "сподвижници", най-вече благодарение на системата за подаване на команди. Очевидно тя ще е сходна с тази Brothers in Arms, да речем, където можеха да се задават не само конкретни действия на членове от подразделението, но и позициите, от които да бъдат изпълнени тези действия. Освен това, за разлика от KOTOR, този път всички битки ще се провеждат в реално време, а очевидци твърдят, че действието в тях е учудващо динамично.

Трудно е да допуснем, че в Mass Effect ще липсва възможност за развитие на героите, макар до момента да не е казано почти нищо конкретно по въпроса. Дори фактът обаче, че споменатото по-горе превозно средство ще може да бъде "ъпгрейдвано", е повече от показателен. Най-вероятно същото ще важи и за арсенала, който ще ползват героите в играта. Това също е една от най-слабо обсъжданите засега теми около новото творение на Bioware и аз лично се съмнявам, че майсторите на RPG жанра ще претупат точно този супер важен елемент.

Така-а, графиката. Тук наистина какви да е суперлативи нямат да бъдат прекалени. Както множина вече отбелязаха, играта просто крещи "нова генерация". При това далеч не става въпрос единствено за невероятно детайлните модели на героите в нея, както и за супербогатия им набор от движения и изражения. Всеки елемент от света на Mass Effect очевидно ще бъде изпипан до най-дребния детайл. Особено възторжени реакции са предизвикали у представителите на пресата изпълнените с живот градове на играта. Искрено се надявам това да не се окажат просто празни приказки, защото до момента така и не сме виждали в жанра някой наистина убедителен град, при това населен с убедителни обитатели.

Недостатъци?

Никакви... като че ли. Ако и две трети от нещата, казани за Mass Effect се окажат истина, то тогава ни очаква едно вълнуващо изживяване в рамките на един наистина вълнуващ свят.

JEFF METRO handy
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162
www.topdigital4you.com
www.daisymm.com

DIVA FX 62
•Вградена памет 1/2 GB •Външна памет micro SD карта • 2.4 инчов TFT дисплей • Елегантни бутони, реагиращи на допир • Вградена 3.7 V литиево-йонна батерия • USB 2.0 • Поддържани формати: MP3, WMA,WAV, AVI(XviD),WAV, JPEG, TXT • FM радио • Диктофон • Разглеждане на снимки • Размери 80 x 47 x 10 mm
•Тегло 53 грама
1GB от 119 лв
2GB от 149 лв

DIVA FX 75
• Вградена памет 1/2 GB • Външна памет mini SD карта • 2.4 инчов TFT дисплей • Вграден високоговорител • Вградена 3.7 V литиево-полимерна батерия • USB 2.0
• Музикален плейър MP3, WMA,WAV
• Видео плейър AVI(XviD)
• Диктофон формат WAV
• Разглеждане на снимки JPEG
• FM радио
• Размери: 80 x 50 x 10 mm
• Тегло: 70 грама
4GB от 199 лв
2GB от 149 лв
1GB от 119 лв

VIVITAR V7500
от 349 лв
• 7.2 MPIX CCD • 3 x оптичен zoom
• Голям 3 инчов TFT дисплей
• Видеоклип със звук (640 x 480, 24 fps) • Mp3 плейър, игри
• 32 MB вградена памет • Слот за SD/MMC карти • PictBridge, USB 2.0 •Батерия NP40 Li-Ion
• Метално тяло
• Размери – 97 x 61 x 18.5 мм
• Тегло – 100 гр. (без батерията)
+Подарък

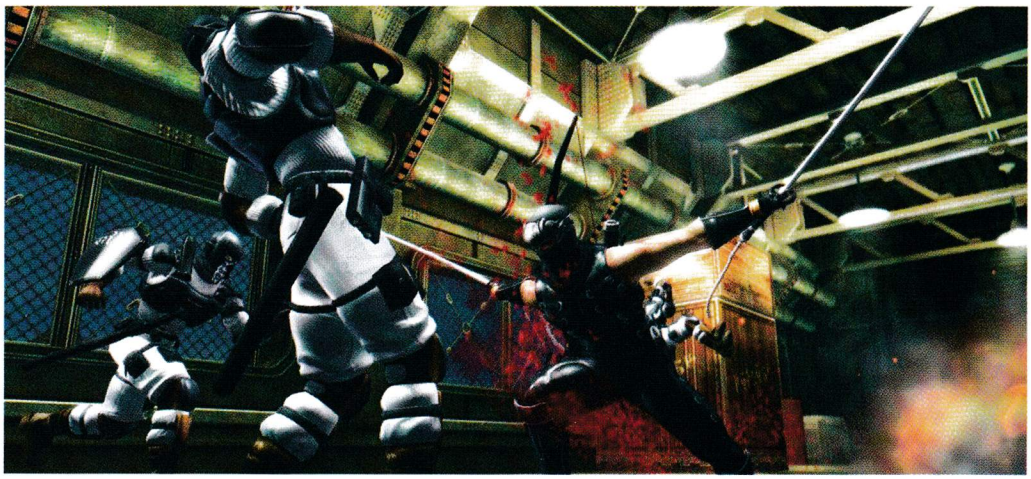
Всички цени са с включен ДДС

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Тесто**
Създател: **Team Ninja**
Платформа: **PS3**
Премиера: **3 юли 2007 г.**

Ивелин Г. Иванов

Team Ninja сменят лагера?!

Ninja Gaiden Sigma



Тъй наречените "ексклузивни" (или с други думи появяващи се в един-единствен формат) имат странна съдба понякога. Имаше времена, в ерата на първия Xbox, когато Team Ninja можеха да минат едва ли не за студио на Microsoft. Техните игри не само се появяваха само в Xbox формат, но дори се бяха превърнали в основен аргумент на Microsoft във войната им със Sony PlayStation2. Dead or Alive 2 (поредица, стартирала в PSOne формат, между другото) и умерено безумния, но доста популярен в мъжките среди (особено след излизането на nude пача) DOA: Extreme Beach Volleyball, се продадоха доста прилично, макар и не толкова добре, колкото се очакваше от тях. Виж Ninja Gaiden и Ninja Gaiden Black си бяха безспорни бестселъри, при това напълно заслужено. Играта, печално известна с ултрависоката си на моменти трудност (особено в битките с "босовете"), бе призната единодушно както от геймърите, така и от пресата за едно от мегапопаденията на Xbox и Microsoft.

След всичко това беше повече от логично Бил Гейтс и компания да направят необходимото да си запазят ексклузивността върху марката Ninja Gaiden. Особено в навечерието на премиерата на новото поколение конзоли. Игра с подобно заглавие обаче учудващо липсваше в стартовите списъци на Xbox 360. Нещо повече, измина повече от година без какъвто и да е намек, че Team Ninja всъщност работят по 360 издание. И изведнъж, като гръм от ясно небе дойде новината, че нова NG игра всъщност ще има... но за PlayStation3!

Малко спорен е въпросът дали Ninja Gaiden Sigma е точно нова игра. От една страна, това всъщност е заглавие, обединяващо в едно вече добре познатото съдържание на двете Xbox издания – Ninja Gaiden и Ninja Gaiden Black. От друга обаче, Sigma предлага променена до неузнаваемост графика, като според мен всеки неин елемент е бил създаден наново, специално за PS3, а не става въпрос за просто леко (или тежко) гримирана версия на Xbox визията на играта. Sigma изглежда от-до по начин, повече от достоен за едно заглавие от ново поколение. А скоростта, с която Team Ninja са успели да опознаят и овладеят PS3 хардуера, е просто впечатляваща. Особено като се има предвид, че едва ли не до вчера бяха "Xbox only" дивелъпър.

Далеч по-важната новина е, че Ninja Gaiden Sigma предлага и тонове нови елементи, като безспорно най-ефектният (във всяко едно отношение) е включването на изцяло нов персонаж – Ракел. Освен типичен манга сексапил, девойката нинджа идва в играта със свой-собствен набор от оръжия и техники и като цяло предлага един осезаемо различен геймплей. Нашият добър познайник от Xbox ерата на NG, Хайабуса, също е получил едно малко подаръче – чисто новичък комплект от две, лъснати до блясък катани. Успях да ги тествам, още щом излезе даунлоудъбъл демото за PS3 и трябва да кажа, че усещането е страхотно. Разбира се тези традиционни японски оръжия вървят и с богат арсенал от специални удари и техники. Освен всичко това, играта включва и ново ниво, т.нар. Airship, за който - уви – все още не мога да ви кажа нищо по-специално. И така Sony безспорно направиха един от сякаш твърде малкото си напоследък успешни ходове в битката с Xbox360. Все още не е ясно дали (и за колко време) Sigma ще остане "PS3 exclusive". Въпреки това, ако вече си имате един чисто новичък PlayStation3 под телевизора в къщи, въпросът "дали?" е особено неуместен в комбинация с Ninja Gaiden Sigma. Това е абсолютно задължително заглавие за вашата персонална колекция.

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Agetec Inc**
Създател: **Irem**
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

Трудно е да бъдеш различен

Raw Danger

Все повече игри напоследък ни карат да се чудим и маем защо всъщност е трябвало да бъдат пръснати толкова пари за правенето им. Същата история (но може би в друго време), все същите герои (но с други имена) и което е най-лошото – все същата, изтъркана до скъсване геймплей формула. В пък за не едно и две, адски симпатични заглавия очевидно не са стигнали парите. Просто да те заболи сърцето като гледаш как с една десета от рекламния бюджет на някоя абсолютна "боза" в лъскава опаковка са могли да бъдат спасени поне две свестни, но – уви – имащи нахалството да бъдат оригинални игри. Така е – тоя бизнес по-малко от всякога толерира желанието да бъдеш различен, да кажеш нещо ново, да разчупиш рамките.
Желанието ми да драсна това прочувствено "интро" беше продиктувано от най-неочаквания сблъсък с игра, наречена Raw Danger. Жанрът ѝ беше определен като "action-adventure", но със същия успех би могъл да влезе в графата "survival horror". При това

survival horror без нито грам насилие в него

Ха! Май успях да привлека вниманието ви. Ето точно толкова различна е тази игра. Всъщност като във всяко себеуважаващо се отроче от този жанр и тук си има чудовище. Огромно, ужасяващо, дебнещо иззад всеки ъгъл. Само дето сега то няма зъби и нокти, пипала и пронизващ поглед, нито каквито и да е други аксесоари от този сорт. Просто защото става въпрос за природно бедствие и по-конкретно – за гигантско наводнение. В недалечно бъдеще (2010 година) метрополисът Гео Сити е обявен за "един от най-безопасните съвременни градове". Въпреки това стихията го връхлита сякаш нарочно в самото навечерие на Коледа и за броени часове този рай за средната класа се превръща в истински воден ад.
Оттам нататък задачата ви е проста – да оцелеете в ужаса, точно както гласи в превод

споменатият по-горе жанр. Геймплеят е лишен от излишна заплетеност като от вас се иска просто да се предпазите от удавяне или премръзване. И като споменах премръзване – идеята да бъде включена телесната температура като фактор е просто гениална. Не че не сме я срещали и преди (макар и рядко, в игра като The Thing, да речем), но тук някакси нещата са още по-изчистени и същевременно по-завладяващи. Идеята е проста – намокрете се и телесната ви температура ще почне постепенно да спада, като това скоро ще се отрази на скоростта ви на придвижване. А повярвайте ми, в тази игра никак няма да ви се иска да се движите бавно, особено на моменти. След като температурата на тялото ви падне под критичния минимум следва... смърт на вашия аватар. За да се възстановите в нужните норми, трябва да се сгреете на подходящите за целта места.
Същата роля в Raw Danger като цяло играе и необходимостта от храна. Само не се притесняйте – не става въпрос за педантичен до припадък реализъм, а за доста опростена и забавна при това игрална механика.
Безспорно най-големият плюс на Raw Danger е наистина страхотната история. Няколко различни действащи лица, управлението над които ще поемате в различни части от играта, при това с взаимно преплитащи се сюжетни линии. Вярвате или не, решенията, които вземате с един герой, влияят на съдбата на останалите и дори могат да доведат до смъртта им. Казах "могат", защото в зависимост от едно или друго решение, историята може да вземе един или друг обрат. Жалко наистина, че парите просто не са стигнали. Графиката е по-скоро на нивото на PSOne игрите (при това не най-добре изглеждащите), диалогът и звуковите ефекти са дори още по-лоши, а тук и там можете да попаднете и на някои дребни бъгове. Въпреки това ви съветвам за нищо на света да не пропускате тази игра. Изживяването, което тя ще ви достави, си струва да си затворите очите за някой и друг недостатък.

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Microsoft**
Създател: **From Software**
Платформа: **XBox 360**

Ивелин Г. Иванов

Някои игри трябва просто да нямат продължения

Tenchu Z

Когато дебютира преди почти осем години, Tenchu: Stealth Assassins беше истинско събитие. За мен тази игра има и до момента може би най-съвършената stealth механика, създавана някога (спокойно – давам си сметка за съществуването на игри като Metal Gear Solid и Splinter Cell). Но първият Tenchu демонстрираше много повече от просто добър геймплей с промъкване. Играта имаше атмосфера (дължаща се в не малка степен и на невероятния саундтрак), която просто нямаше как подминеш. Всичко това, комбинирано със запомнящите се герои и увлекателната история, ме накара да почувствам осезаема празнота, когато накрая се добрах до заветните финални надписи. И още от този момент зачаках достойното продължение на Tenchu. И така цели осем години!

Ужасно ми се искаше поне една от поне петте игри, които се появиха след това със същата марка, да успее да се доближи до блясъка на Stealth Assassins. Уви, нямах тоя късмет. Още по-печално обаче е, че последното издание, кръстено просто "Z", се оказа поредното разочарование. Принципно нещата отново се въртят около доблестния нинджа, който трябва да накаже "лошите". Отново "сцената" е средновековна Япония и отново убийствата от засада са специалитета на готв... така де – на нашия "воин на сенките". Арсеналът е все така почти същият (с някои дребни нововъведения). И какво от това, че този път уж можем да доразвием своя герой, така че той/тя уж да усъвършенстват уникален набор от умения и характеристики? Наблегнах на два пъти на "уж", защото всъщност става въпрос за чиста проба "козметика", която влияе съвсем символично (ако въобще това може да се нарече влияние) на реалния геймплей. Всичко около този игрален елемент крещи – "отбий номер". Но дори и авторите на играта да бяха успели да създадат перфектната система за ъпгрейди, какво от това?! Силата на оригиналната игра беше в промъкването и умението да нанесеш удар преди противникът ти да е доловил присъствието ти. За да може да сработи подобен елемент обаче, са нужни най-малко две неща – добър изкуствен интелект и добра система за "детекция" (или с други думи – отчитане на това дали героят ни е бил забелязан или не). Изненада!

Нито един от тези елементи не е дори на прилично ниво

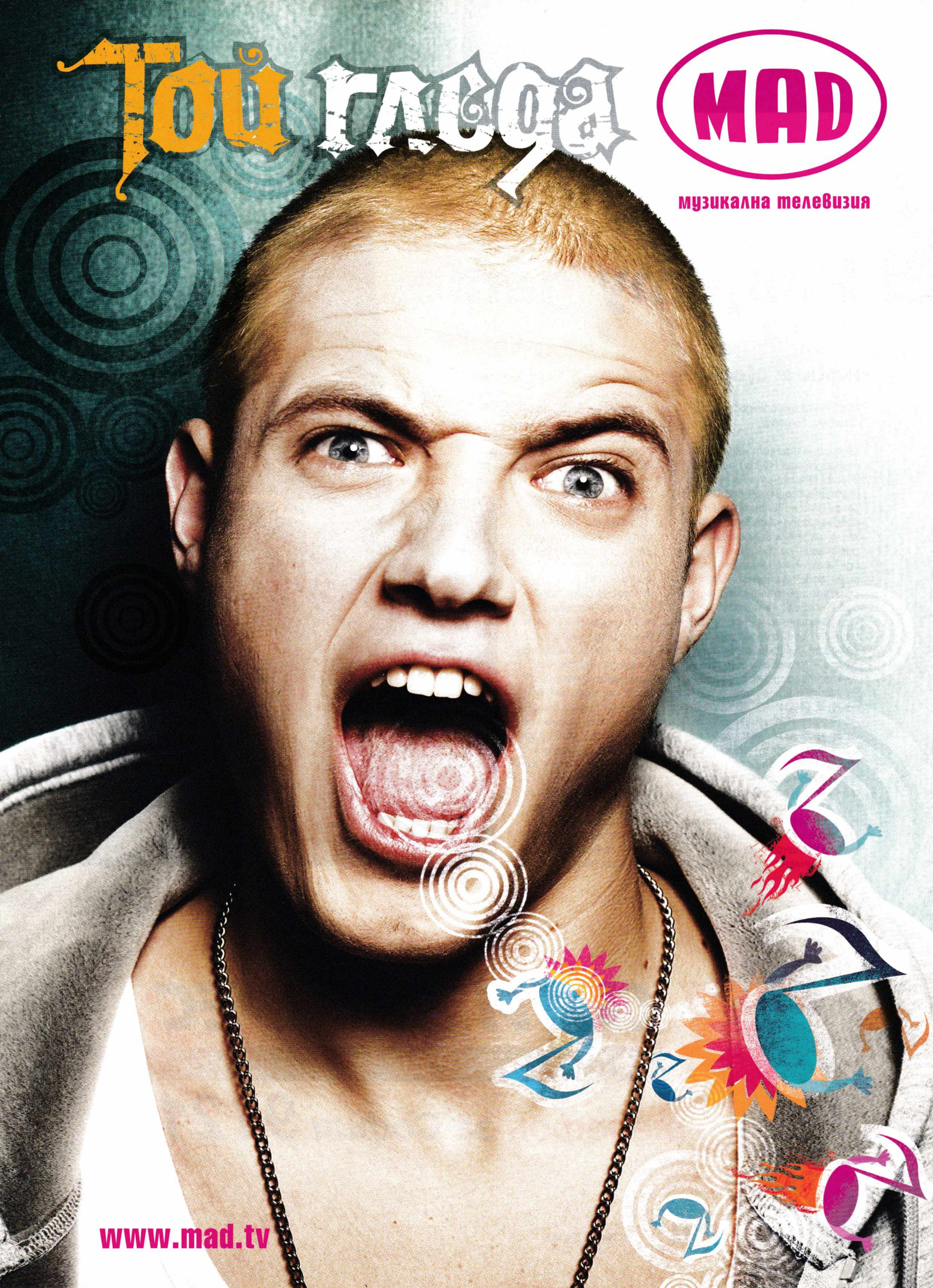
в Tenchu Z. В общи линии най-сигурният начин да разбереш дали даден пазач или противник ще те усетят, е просто по метода на пробите и грешките. Това, комбинирано с един от най-лошите изкуствени интелекти, виждани някога в stealth игра, правят общото усещане от Z направо дразнещо.

Поне From Software да се бяха отсрамили с добра (или дори прилична) история, но не! Играта предлага странна (меко казано) система за подхвърляне на малки "парчета" от сюжета, които са толкова откъслечни и са предложени в такъв странен ред, че се съмнявам някой друг освен сценариста да е наясно какво точно се случва в Z. Вероятно недомислената формула, според която можете да изберете кои мисии да изиграете и кои не, има нещо с този тотален разказвачески провал. Но нима това трябва да ни накара да се почувстваме по-добре?! Честно казано, след като станах свидетел на всичко, описано по-горе, не давах и пет пари за графиката на Tenchu Z. В случай че вие таите някакви надежди по въпроса, значи просто ви чака поредното разочарование. Новото творение на From Software едва ли ще остане в историята като "най-грозната Xbox 360 игра, правена някога", но ако това е визия на игра от ново поколение, то аз съм Дядо Коледа.

Той гласа

MAD

музикална телевизия



www.mad.tv

Факти, факти...

ЗАПЛАХИ

Вирусът на Интернет репресията

Амнести Интернешънъл предупреждава, че Интернет „би могъл да се промени до неузнаваемост", ако не се предприемат някакви мерки срещу „разяждането" на онлайн свободата. Организацията обвини в съучастничество компании като Google, Microsoft и Yahoo, особено заради присъствието им в Китай, и в началото на юни проведе конференция, на която жертви от репресията получиха възможност да говорят по проблема. Компаниите гиганти се защитиха с изказването, че просто се подчиняват на местните закони. В случая с Китай, както всички знаем, проблемът с Интернет цензурата е повече от голям и местното правителство въ- обще не се притеснява да забранява достъпа до неудобни сайтове. Все повече страни обаче прибягват до подобни методи. Филтрирането на Интернет е присъщо за двадесет и пет държави за момента, включително Азербайджан, Бурма, Етиопия, Индия, Иран, Мароко и Саудитска Арабия. Цензурирането е само една от страните на интернет репресията. Все повече се наблюдава и политическо мотивирано затваряне на сайтове и интернет зали. Понякога се стига дори и до затвор на конкретни хора, както в случая с 22-годишния блогър от Египет, осъден на 4 години през февруари за обида на исляма и президента на Египет. И както Амнести предупреждават, ако стоим безучастни, вирусът на интернет репресията ще се разпространи още повече.

iTunes – заплаха за частния потребител?

Радостта на мнозина, че Apple и EMI пускат през iTunes песни с по-добро качество и без защита от копиране (макар и малко по-скъпи - $1.29, а не $0.99), бе помрачена от откритието, че те съдържат лична информация за онзи, който ги е купил. Не един и двама потребители на мрежите за обмен на файлове повдигнаха вежди заради този факт. Какво например ще се случи със собственика на парчето, ако то случайно се озове на някой торент сайт, при положение че в него се съдържа детайли като трите му имена, имейл и прочие? Най-вероятно нищо, ако се защити с "не бях аз, хакнаха ми компютъра!". Междувременно в нета се появиха няколко програмки, които да "изпират" MP3-ките, изтривайки всичко компроментиращо в тях.

Добре дошли в Paedophilia Bay?

Оказа се, че шведска компания, чийто собственици са същите онези хора, отговорни за появата на противоречивия торент тракер Pirate Bay, хоства сайт, защитаващ педофилията. Тя отказва да го свали, позовавайки се на правото за свобода на словото на неговите потребители, които на този етап не качват никакви порнографски материали, а просто водят различни дискусии по темата. Компанията твърди, че твърдо не споделя идеите на собствениците му, които за в бъдеще планират да направят място за лични страници на педофили.

КРИТИЧЕСКА ВЪЗРАСТ

Шеф на издателство краде от Google

Едва ли е нормално за директори, които са с всичкия си, да крадат от Google, за да докажат своята гледна точка, но шефът на Macmillan Publishers направи точно това на скорошното BookExpo America в Ню Йорк. Множество книгоиздатели обявиха война на Google заради намерението на компанията да дигитализира техните творби. Този път обаче Ричард Чаркин отиде твърде далеч. С помощта на свой колега той успя да свие два лаптопа от будката на Google Books по време на експото. Час по-късно посетителите на щанда са забелязали липсата на компютрите и можем да предположим, че са изпаднали в тиха паника. Тогава г-н Чаркин се е появил от нищото, върнал лаптопите на собствениците им и изтърсил репликата: „С вашите камъни по вашата глава, надявам се, че ви хареса". Той оправдава странното си поведение по следния начин – „При компютрите нямаше табела, който да ни уведомява, че е забранено да ги крадем", с което прави връзка с противоречивата тактика при сканирането на книги от страна на Google.

Бил Гейтс висшист

Той порасна и направи баща си горд. „Чаках повече от 30 години, за да кажа това: Тате, нали ти казах, че ще се върна и ще завърша.", обяви 51-годишният Гейтс, който най-накрая получи дипломата си на официална церемония на 7 юни от Харвардския университет – същото учебно заведение, което заряза преди години, за да се съсредоточи върху Microsoft. Говори се, че догодина той ще се отегли от ролята си на главен софтуерен архитект в компанията: „Догодина ще сменя работата си и ще е хубаво най-накрая да имам висше образование..." Е, ние сме убедени, че някакси ще вържеш двата края и без него.

ИДЕЙНО

Хартията проговори

Шведски учени създадоха дигитална хартия, която освен всичко останало, може да ви говори. Тя е интерактивна и при допир издава предварително записани звуци. Според създателите творението им ще се използва за рекламните билбордове на бъдещето или дори като опаковъчно средство. Микаел Гуликсон, ръководител на проекта, казва: „Когато се приближите към билборда и докоснете картичка, изобразяваща плаж, ще чуете много кратко описание на тази местност."
Според него въпросната хартия би паснала особено много на цигарените кутии – вместо да четат най-различните злокобни предупреждения за вредата от тютюнопушенето, приличащи на некролози, пушачите биха могли директно да ги слушат.
Как става всичко това? Ключът към възможностите на този билборд се крие в специален пласт дигитална хартия с проводниково мастило, което, когато му бъде оказан някакъв натиск (в случая го докоснете), изпраща информация на микрочип, съдържащ записани аудио файлове. Доколко приложимо ще е това откритие, тепърва ни предстои да разберем.

7-инчов HDTV

В свят, в който размерът определено има значение, в Тайпе бе изложен най-малкият HDTV телевизор с поразително дребния си дисплей от 7 инча.
Той е дело на Xcieve и може да приема всички 18 ATSC формати или NTSC сигнали. За съжаление трябва да седите на около 6 инча разстояние от дисплея, а и Xcieve все още търсят компания с добри производителни способности, които да пуснат този 7-инчов HDTV на пазара. Sonny, Philips... желаещи?

Електронни рамки

Точно когато си мислиш, че след дървените компютри светът на технологията няма с какво повече да те изненада, попадаш на поредната ексцентрична идея – дигитална седем инчова рамка за снимки. Освен всичко останало, в нея е вградено специално Bluetooth устройство, благодарение на което може да осъществите връзка директно с вашия мобилен телефон да речем. И ако последният прави достатъчно хубави снимки, имате възможност да ги прехвърлите направо в рамката! Тя е снабдена с 256 MB памет, зарежда отлично JPEG или BMP снимки, справя се прилично с аудио файлове тип MP3 и WMA и на всичкото отгоре може да подкарва видео AVI / MPEG1/2/4 видео клипчета. Цената на това удоволствие е 149 долара.

11 години затвор за спамъри в САЩ

Ако използвате имейл и сте получавали спам през последните няколко години, е много вероятно Адам Вайтейл да е бил отговорен за това. 26-годишният жител на нюйоркския квартал Бруклин е обвинен в разпространението на 1,2 милиона спам писма, съобщи Ройтерс. На 11 юни той се призна за виновен и много е вероятно да бъде осъден на 11 години затвор. Партньорът му Тод Мьолер също е заплашен подобно наказание.
Двамата бяха арестувани от тайните служби през февруари 2006-та, след като изработиха план да рекламират софтуер за компютърна сигурност в замяна на 50 процента от печалбите. За тяхно съжаление те не знаеха, че си имат работа с агенти под прикритие. Според съдебните документи Вайтейл и Мьолер откриват начин да преодолеят филтриращата система на AOL и през август 2005-та успяват да разпратят над 1,2 милиона електронни писма, след което, естествено, били арестувани. В разговор с агентите през интернет Мьолер споделил, че разполага с 40 сървъра за разпространение за спам. Дори нещо повече – чрез тях той си докарвал по около 40 хиляди долара на месец. Обвинението ще бъде внесено в съда в Манхатън през септември.

РЕВОЛЮЦИЯ

Мръщещи се роботи

Японски учени от университета Мейджи успяха да натъкмят прототип на робот с 19 подвижни части на своето силиконово лице, който може да направи цели 36 различни лицеви изражения благодарение на специална програма за асоциация между думите. Той се казва Кансей и се мръщи при споменаването на „бомба", отвръщава се от „президент" и се усмихва, когато чуе „суши". Учените обещават, че в следващите няколко години ще направят така, че Кансей да може да говори и дори да изразява чувства. Доста вероятно е след още няколко години подобни роботи да бродят по улиците на Япония и да задоволяват домакинските нужди на постоянно увеличаващото се местно население.

Захранвания от ново поколение

Скоро Gigabyte ще пуснат на пазара първите захранвания от гамата Odin Pro и Odin GT. Тяхната мощност би трябвало да бъде от порядъка на 550, 680 и 800 W, като най-мощният модел ще притежава четири независими захранващи кабела +12 W. По всяка вероятност Odin GT ще стане първото захранване, което ще позволи на геймърите да настройват софтуерно някои негови функции, като скоростта на вентилаторите и мощността на светлодиодите. Предвидена е и опцията за създаването на профили - например за по-безшумна работа през нощта.

Нашествието на терабайтите

След като Hitachi бяха първите, които дадоха на света най-големия вътрешен хард диск с внушителните 1TB и цена от 399 евро на парче, множество други компании като Philips например се опитаха да се пробият във „външния" сектор. Въпреки това Hitachi отново успяха да изпреварят всички и пуснаха своя Easy Hard Drive, който се предлага в две разновидности. Първата представлява захранвано от електрическата мрежа устройство с 500GB, 750GB или 1TB HDD, поставено в стилна черна кутия, напомняща за Xbox 360 Elite. Цената на това чудо е почти същата като вътрешния хард на Hitachi. Втората разновидност на Easy Hard Drive е портативен UBS външен хард с капацитет съответно 160GB, 200GB и 250GB и възможност да се побере безпроблемно в джоба ви. Цените на последното чудо варират от $139,99 до $249,99 в зависимост от размера.

Стоян Спахиев

Intel Developer Forum – Пролет 2007 част 2

В миналия брой ви запознахме с някои екзотични продукти, а сега ще обърнем внимание на по-прозаични компоненти като процесори, видеоускорители и чипсети. Това все пак са основните компоненти на всяка компютърна конфигурация, които често са част от философски спор кой от тях олицетворява "мозъка", "сърцето" или някой друг жизнено важен орган.

nVidia

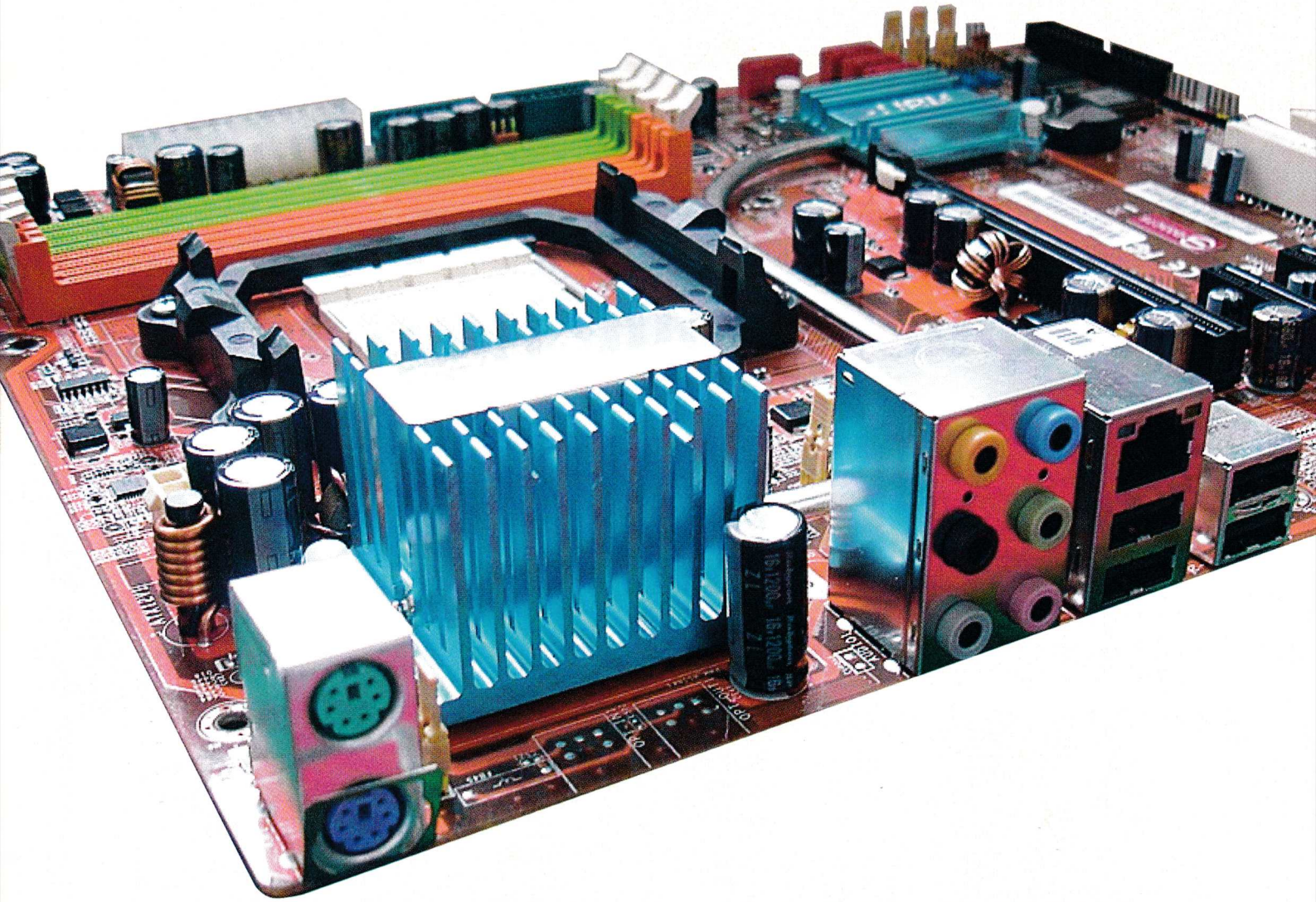
nVidia разшириха nF600i серията с nForce680i SLI "Light". Единствената разлика между nF680i SLI и nF680i LT SLI е в липсата на официална поддръжка за 600MHz/1200DDR памет. Поддържа се само максималната JEDEC-специфицирана честота PC2-6400 (DDR-II/800). Освен това заради проблеми със стабилността на SerialATA интерфейса nVidia официално обявиха, че продуктите им вече НЕ поддържат Linkboost (nF590/680 чипсетите имаха възможност да работят с 25% по-високи от номиналните честоти на PCIe x16 и HT-връзките си). Това ограничение е по-голям проблем за репутацията на nVidia, отколкото за производителността на nForce продуктите (засегнатите интерфейси понастоящем не са слабо място по отношение на натоварването и увеличението на честотите им на практика не ускорява работата на приложенията).

Intel чипсети

Съществува вероятност nVidia да разрешат SLI поддръжката за мобилните чипсети на Intel (i945PM/GM), тъй като към момента няма nForce Go Intel edition, а GF7900Go/MXM поддържа SLI. Intel пуснаха поредната i94x модификация – i945GC, представляващ i945GZ с официална поддръжка за Core2 Duo процесори. За Celeron-M/ULV са предвидени i940/i943GML, които представляват орязана версия на i945GM – не поддържат EIST, максималният обем памет при тях е ограничен на 2GB (вместо 4GB), с максимум DDR-II/533 (вместо DDR-II/667) и максимум 133MHz/533QPB (вместо 166MHz/667QPB).
HP продължават да поддържат Itanium2 процесора на Intel.
В новите си SuperDome сървъри те използват своя собствен чипсет HP Sx2000. Той се състои от общо 11 чипа (т.е. цената и на дъното и на самите чиповете е космическа) и предоставя две процесорни шини за по два Itanium2 всяка (т.е. общо 4 цокъла), 32 DDR-II слота, четири PCI-X/266 шини и три външни връзки към други Sx2000 платки. За сравнение четирицокълна Opteron 8xxx система може да предостави същия брой DDR-II слотове, PCI-X шини и външни връзки (HyperTransport HTX) само с добавянето на два чипа AMD-8132 (които имат по две PCI-X шини). Ако вместо PCI-X слотове, се използват по-новите PCI Express отново с два чипа (nFPro3600+3050), се предоставят общо 56 PCIe линии (2x14GB/s срещу 8GB/s при 4 бр. PCI-X/266) плюс четири Gigabit Ethernet контролера, 12 SATA порта и др.
За сървъри с Xeon UP/PentiumD процесори Intel предлагат чипсетите 3010 и 3000 с южен мост ICH7 (от i975X/i945). 30xx поддържат шина до 266MHz/1066QPB с един цокъл и двуканална DDR-II/667 памет. 3010 има един PCIe x16 порт (който може да се разделя на два с по 8 линии), а 3000 – само един PCIe x8. За Xeon DP E/X5000 са предвидени чипсетите 5000X/P/V. Те поддържат две шини, всяка с по един процесорен цокъл и до 333MHz/1333 QPB, южен мост 6321ESB (6 SATA/300, 1 UATA/133 канал, 8 USB 2.0, HDAudio, PCI/PCI-X шина, 8 PCIe линии за периферни устройства) и два PCIe x8 порта (към които може да се свързват 6700PXH PCIe-to-PCI-X преобразователя). 5000X добавя и един PCIe x16 порт (за графичен ускорител). 5000X/P имат по четири FB-DIMM (Fully Buffered DIMM) порта за до 64GB DDR-II/667 FB памет (4x 5.3GB/s) . 5000V има само два порта (максимум 32GB, 2x 5.3GB/s).

ATI Radeon

Във времето до появата на първите си DX10-съвместими ускорители ATI уплътняват DX9 продуктовата си линия. Radeon X1950Pro работи с честоти 575MHz на ядрото и 690 MHz /1380 DDR на паметта, Pixel Shader модулите му са намалени на 36, а ROP модулите – на 12. X1650XT е с още по-малко активни PS – 24 и ROP модули – 8. X1650XT работи с честоти 575MHz на ядрото и 675MHz/ 1350 DDR на паметта, която е с двойно намалена широчина на интерфейса – 128bit в сравнение с 256bit при X1950/X1900.
Radeon X1600XT също получи леко повишение под формата на 10MHz увеличение на тактовите честоти на ядрото (до 600MHz) и на паметта (до 700 MHz/1400DDR) заедно с новото си наименование – X1650Pro (поддържа работа в CF режим през PCIe интерфейса). Radeon X1300 пък направо бе преименуван на X1550 без да претърпи никакви реални промени. Radeon X300/X550 получават поредното си ново име – X1050 – отново без да има корекции.
GeCube обявиха серия AGP



платки, една от които използва втория по мощност чип в арсенала на ATI - X1950XT. Това е и най-бързият AGP ускорител в момента (засега никой производител на GF8800 платки не е представил модел с AGP-PCIe интерфейсен преобразовател).

AMD690

AMD690 чипсета се предлага в общо пет варианта – AMD690G за настолни компютри с X1250 графично ядро; AMD690V за настолни компютри с X1200 ядро, в което липсва поддръжката за цифрови изходи (DVI и HDMI) и съответно втория звуков контролер и HDCP декодирането; Аналогът на 690G за преносими компютри – M690 (X1250 ядро) с функции за пестене на енергията (вкл. деактивиране на неизползвани функционални блокове и PCIe линии) и разширения му вариант - M690T, който допълнително предоставя възможност за до 128MB буферна памет или DVO външен дисплей (ако не се използва буферна памет); аналогът на 690V за преносими компютри – M690V (X1200 ядро) с допълнителните технологии за пестене на енергия, но с изключен PCIe x16 порт.

VGA изходът на AMD690 поддържа до 2048x1536@85Hz. DVI-D изходът е двуканален и поддържа до 2560x1600@60Hz. HDMI изходът – до 1080p30 (1920x1080 поредова развивка, 30 кадъра в секунда) като декомпресирането на такова видео изисква поне двуядрен процесор. HD/TV-Out изходът поддържа до 720p и 1080i (презредова развивка).

AMD690 – едновременна работа с два видеоизхода (VGA и DVI или HDMI; DVI и HDMI; HD/TV-Out и DVI или HDMI) с изключение на комбинацията VGA и HD/TV-Out.

AMD процесори

Пуснати в продажба бяха A64X2 5400+ (2.8GHz, 2x512KB L2, 90nm, HT2000, 89W) и Sempron 3800+ (2.2GHz, 256K L2, 90nm, HT1600, DualDDR-II/667) в настолен (62W) и мобилен „Thin&Light" варианти (25W, Cool'n'Quiet технология за пестене на енергия). Същевременно Intel пуснаха Celeron D 365 (3.6GHz, 512K L2, 65nm, 133MHz/533QPB).

A64X2/6000+ (3GHz, 2x1MB L2, 90nm), който остава най-бързият Socket AM2 процесор - по-бърз от FX62, но за разлика от FX серията множителят му е отключен единствено надолу, т.е. overclock е възможен само с повишение на честотата на HT интерфейса. Това не е особен проблем, тъй като при използваната 90nm технология трудно могат да се достигнат честоти, много над номиналните 3 GHz.

Цялата Athlon64 X2 фамилия получи нови цени, така че да е конкурентна на Core2Duo – например X2/6000 струва горе-долу колкото Core2 Duo E6600 (2.4 GHz, 4 MB L2) и има подобна производителност.

Всички AMD фамилии преминаха на ядро ревизия F (90nm, използващо двуканална DDR-II памет, SSE3, x86-64, NX-bit). За преносими компютри (цокъл Socket S1/638) са предвидени Turion 64 X2 (двуядрени Rev.F, Cool'n'Quiet, AMD-Virtualization, HT1600@6.4 GB/s, DualDDR-II/667). Предлагат се четири модела T64 X2 – TL50 (1.6GHz, 2x256K L2, 31W), TL52 (1.6GHz, 2x512K L2, 31W), TL56 (1.8GHz, 2x512K L2, 33W), TL60 (2GHz, 2x512K L2, 35W). Едноядрените Turion64 (Socket754, едноканална DDR400 памет) получиха последни модификации – MK36 (2GHz, 512K L2, 31W) и MK38 (2.2GHz).

Настолният едноядрен Athlon64 получи три нови попълнения – Socket AM2 A64/4000+ (2.6GHz, 512K L2, 90nm Rev.F, 62W) – нямащ нищо общо със Socket939 A64/4000+ (2.4GHz, 1MB L2, 90nm Rev.E, 89W). AM2 3500+ и 3800+ получиха модели с 65nm Rev.G ядра – A64/3500+ (2.2GHz, 512K L2, 45W) и A64/3800+ (2.4GHz, 512K L2, 45W), които се различават от досегашните 90nm Rev.F единствено по някои малки изменения в контролера на кеш паметта и по-ниската консумация.

Двуядрените Opteron процесори за Socket AM2/1207 достигнаха A64/FX 90nm по тактова честота – обявени са новите 3GHz модели (с 2x1MB L2 кеш) – Opteron 1222SE (за едноцокълни системи – с един-единствен HyperTransport интерфейс, Socket AM2, 125W), Opteron 2222SE (за двуцокълни системи – с един кохерентен и два обикновени HT интерфейса, Socket LGA1207, 120W) и Opteron 8222SE (за до осемцокълни системи – с три кохерентни HT интерфейса, Socket LGA1207, 120W).

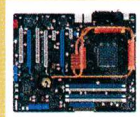
Представяме ви две компютърни конфигурации – една "върхова" и една "на разумна цена". Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват 20% ДДС

Конфигурации на месеца

ПРОЦЕСОР

INTEL CORE 2 EXTREME QX6700
цена: 1850 лв
Четириядрен, 2.66GHz, 8MB (2x4MB) кеш памет от второ ниво, 266MHz / 1066QPB процесорна шина.

ЧИПСЕТ И ДЪНО



ASUS STRIKER EXTREME
цена: 590 лв
nVidia nForce680i SLI чипсет, до 333MHz / 1333QPB шина, 2бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x1, 2бр. PCI слота, 1 UATA/133 канал, 6 SATA / 300 порта с RAID, 2 допълнителни външни SATA/300, 2 Gigabit Ethernet порта, ADI AD1988B HDA звук, микрофон с изолиране на страничните шумове, LCD дисплей за POST информация на задния панел, CMOS / Reset / PowerOn бутони, светодиоди за инсталиране на платки "на тъмно".

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

ASUS EN8800GTX / HDTP / 768M
цена: 2x1050 лв
Две DirectX10 платки – с по един GeForce8800GTX чип, работещ на 575MHz / 1350MHz и с по 768MB / 900MHz / 1800DDR памет (общо 1.5GB), HDTV изход с HDCP, на платка по два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност всеки.

ОХЛАДИТЕЛ

SCYTHE NINJA PLUS
цена: 85 лв
Rev.B, един от най-големите радиатори (не се побира в някои по-тесни кутии), 6 термопомпи (медни тръби с голяма топлопроводимост), 120mm вентилатор, един от най-добрите въздушни охладители – подходящ за overclock. Възможност за закрепване на 2 или 4 вентилатора. Поддържа цокли S478, LGA775, S754, S939, S940 и AM2.

МОНИТОР

VIEWSONIC VP2330WB
цена: 3770 лв
23" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор (побира две A4 страници в реален размер), 8ms време за реакция (не е най-доброто, но е малък компромис за този размер), VGA / DVI-I входове, USB2.0 връзка за настройка, 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност – точно отговаряща на размерите.

КОЛОНКИ

CREATIVE INSPIRE T7900
цена: 260 лв
7+1 колонки (басова; средна; леви предна, странична и задна; десни предна, странична и задна), 92W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход (за MP3 плейър и т.н.).

СКЪПИ

ЗАХРАНВАНЕ

THERMALTAKE 750W W0116RE
цена: 255 лв
Достатъчна мощност за петте графични ускорителя, дисковия масив и двуядрения процесор, 6 SATA извода, два PCIe извода (за видеоплатки), изваждаеми кабели (тези, които не се използват, се махат, за да не пречат на въздушния поток).

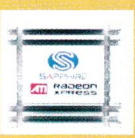
ПРОЦЕСОР

INTEL CORE2 DUO E4300
цена: 220 лв
LGA775, 1.8GHz, двуядрен, 2MB общ L2 кеш, 200MHz / 800QPB процесорна шина, x86-64, NX-bit, EIST, няма поддръжка на VMX.

ЧИПСЕТ И ДЪНО

ABIT F-I90HD FATAL1TY
цена: 175 лв
Чипсет ATI/AMD Radeon Xpress1250 + SB600, до 266MHz / 1066QPB шина, 1бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x1, 1бр. PCI слота, 1 UATA/133 канал, 4 SATA/ 300 порта с RAID, Gigabit Ethernet 10 / 100 / 000Mbps, Realtek High-Definition Audio (до 7+1) и вградено видео.

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ



RADEON X1250
цена: 0 лв
Видеоускорител, вграден в чипсета, четири Pixel Shader 2.0 конвейера, 400MHz, ядро, базирано на X700. Дъното поддържа HDCP и има VGA (2048x1536@85Hz), HDMI/1080p (заедно с адаптор за dual-link DVI-I 2560x1600@60Hz) и HDTV-Out / 1080i изходи.

ОХЛАДИТЕЛ

INTEL BOXED COOLER
цена: 0 лв
Радиатор и вентилатор, включени в окомплектовката на процесора.

МОНИТОР

SAMSUNG SM-740BF
цена: 350 лв
17" течнокристален монитор, добро време за реакция (2ms). За съжаление е с 1280x1024 разделителна способност, която е по-подходяща за 18" TFT / 19" CRT (но това е недостатък на почти всички 17" TFT).

КОЛОНКИ

CREATIVE SBS260
цена: 25 лв
Класически 2+0 колонки (лява и дясна), 5W обща мощност, изход за слушалки.

ЕВТИНИ

ДЖАДЖА

MSI StarCam 370i
цена: 35 лв
PC камера, поддържаща обикновените разделителни способности 352x288@30fps и 640x480@15fps (нито широкоформатна, нито VGA с 30fps), но за сметка на това евтина и с някои екстри като вграден USB микрофон (за съжаление без изолиране на страничните шумове), бели и инфрачервени светодиоди (LED), позволяващи работа в затъмнени помещения и "софтуер за видеонаблюдение" (т.е. при наличие на движение в определена от потребителя област от пространството - активира запис и изпраща e-mail със снимка).

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

Георги Панайотов

12-те най-смотани клишета в гейминга

Това вече сме го виждали...

Защо съществуват клишетата? Защото са познати на хората, стандартни са и в общи линии правят живота и на играча и на дивелъпъра по-лесен. А и помагат на компаниите да увеличат печалбите, намалявайки разходите. Геймърите ще си купят нещо, с което са запознати, а екипът няма да се тормози и да хаби усилия да открива топлата вода. Но по-лесно, не винаги означава по-добре. Ето ви 12 причини защо...

Класацията не е стандартна, всички 12 обекта на нашето проучване са равностойни по... хм, качества.

1. Перфектната жена

Тя е красива, секси и страстна. Устните ѝ са по-сочни и по-червени от ягоди, кожата ѝ е по-мека от коприна. Всеки се влюбва на мига в нея, което не ѝ пречи да владее 6 езика, 10 форми на бойни изкуства и да уцелва с кламер окото на комар, на 10 метра разстояние. А, споменахме ли и трите ѝ дипломи по маркетинг, психология и ядрена физика? И някъде там по пътя на зверския сексапил в комбинация с двете узита нещо увисва. Това клише не е запазена марка само за гейминга. Във филмите също има библиотекарки, които две минути след като са подреждали антикварни издания от 13-ти век, нарамват огнестрелно оръжие и започват да се държат като командоси с 15-годишен опит. Което е тъпо – просто няма такива жени. Малка нотка реалистичност няма да е зле, освен ако героинята няма огромни сини уши и не идва от WoW континента Калимдор.

Набелязани цели: Ada Wong (Resident Evil 4), Lara Croft (Tomb Raider).

2. Bloom ефектите

Ето, че доживяхме видео технология да се превърне в клише. Bloom ефектът придава мека, блестяща и леко замацана визия на всички обекти, на които е приложен. Като да гледате изгрева през мръсно стъкло. Няма лошо, но да се прилага в мярка. Изведнъж геймразработчиците започнаха да го слагат по повод и без повод, и то в игри, които нямат много нужда от него. Да, в началото това беше нещо ново и съответно свежо, но не и когато е единственият похват за изграждане на атмосферата на дадено заглавие.

Най-много ни заболя да го видим в: Guild Wars, Halo 2, Fable.

3. Супер войниците...

Ти си елитен супер войник, може би последният по рода си. Генетично, визуално и еротично изменен, за да бъдеш най-коравото копеле на планетата. Обаче тежка драма от миналото.... бла – бла – бла, знаете как е. Броятата на игрите, включващи това клише нараства със застрашителна скорост. Това че формулата е проработила веднъж за дадена игра (о-о-о да, пак на мушката ми е Halo), не означава че всички дивелъпъри трябва да се впускат в лудото копиране. Освен това, помислете и за въпросните супер-солджъри. Увлечени в разработването на поредната високотехнологична и култово изглеждаща броня, техните създатели пропускат дребни подробности като gloкян. Което донякъде обяснява защо въпросните супер командоси винаги гледат лошкаво. Не е лесно да те тормози пикочния ти мехур.

Клонинги на Master Chief в: Crysis, Fear, Metal Gear Solid 4.

4. ... и обикновените кашици.

Кашимерия, SWAT групи, специални сили – стига вече! Може би цялата купчина милитаристични игри е артистичната реакция на производителите към конфликтите в Близкия Изток, или просто израз на мързеливостта им и нежеланието да пробват нови формули. Но доколкото знам, няма закон, който да налага превъплъщението ни във войници във всяка екшън игра. Те са готини и т.н. (особено т.н.), но не можем ли поне веднъж да поиграем с нещо друго за разнообразие. Въпреки това има проблясъци – ченге новобранец (Resident Evil 2)? Или нормална тинейджърка (Silent Hill 3)?

За казармата най-много ми напомниха: Company of Heroes, Battlefield серията, Medal of Honor, Rainbow Six Vegas.

5. Неудобното управление

"Клавиатурата е готино устройство, има си там разни бутончета – около стотина, що да се използват само 3-4, колкото повече, толкова по-добре!". Така сигурно звучат мислите на някои геймдизайнери. Безумно много бутони за управление, или не чак толкова много, но разположени по такъв начин (без опция за промяна), че да си изкълчиш китките, докато се опитваш да играеш. Назовете го – има го. Неоптимизираното управление на една игра, не я прави по-комплексна, по-интересна или не дай си боже – по-забавна, прави я по-unplayable.

Хванахме тендовагинит от: Microsoft Flight Sim, Resident Evil 4 (PC), FEAR, Splinter Cell: Double Agent.

6. Лицензирани OST

Музиката в игрите си я има още от време оно. Но през 1999 Tony Hawk's Pro Skater постави нова мода – лицензирани саундтраци. Прилепана съвсем бързо от EA, идеята доведе и до първите парчета, направени специално за дадена игра. Скоро и други се включиха в музикалната мания, което пък доведе до обратен ефект. Честно, кажете ми кой е любимият ви геймсаундтрак? Почти всички могат преспокойно да минат и с заглавието MTV Summer/Spring... Hits Colection. Не че имаме нещо против комерсиалната музичка, но Oblivion нямаше да е това, което е, ако по време на битки слушахме Джъстин Тимбърлейк. И да – радиостанциите в GTA са култови и чудесно се връзват към геймплея, но песните в тях си имат свой живот, далеч от геймингa.
Изтормозихме си ушите с: GTA сериите, Burnout, Всички EA Sports игри.

7. Продълженията

Ако, не дай си Боже, някой голям дивелъпър се осмели да пусне оригинална концепция и тя вземе че стане хит – бъдете сигурни, чака ни продължение. В основата на концепцията "дойна крава", всеки sequel се представя като по-добрия оригинал, и много често само разваля хубавите идеи. Царе в този бранш са EA и Activision. Не съм вманиачен фифаджия и си мисля, че ако имаш една игра от серията, други не ти трябват. От друга страна, доста пъти са се опитвали да ме убедят, че лек фейслифт на графиката и ъпдейт на имената на отборите и играчите си струват парите за едно порядъчно омазване в произволна дискотека. Има го и момента, че изюрквайки се да пускаш продължение през точно година, поставяш под доста силно напрежение дивелъпърския екип (но пък за какво има пачове. А така се губят фенове. Можете ли да назовете някакви генерални промени от първия Tony Hawk до днес, или от NFS Underground до NFS Carbon? По същия начин стоят и нещата с множеството експанжъни.
Взе да ни втръсва от: в общи линии почти всичко, излязло с EA марката. Blitzkrieg

8. Донеси ми главата на принца

Във всяко едно MMORPG рано или късно стигате до куеста: Иди и убий Стефчо, и ми донеси парче от тялото му за доказателство. Имената и частите са различни. По-интересни са куестовете тип: върни изгубената торба със скъпоценни камъни, за да получиш награда от самун хляб и леко очукан метален щит. Никой не дава право на героя да подмине Стефчо, или да си свие рубинчетата и да тегли една майна на куест гивъра. Също така, никога не става ясно къде точно последният складира стотиците глави, кой клонира Стефчо, и защо 5 минути след като си му светил маслото, той се появява на същото място, но колкото и да го колиш – втора глава не пада... BTW, а забелязали ли сте как най-могъщите брони биват силно орязани в областта на задника, слабините, бедрата и гърдите ако бъдат нахлупени на женски персонаж – без изключение.
Търсихме фризер за глави в: Guild Wars, WoW, Neverwinter Nights.

9. Безумните цени

Не точно клише, колкото пазарна реалност. WoW струва точно толкова, колкото Dungeons and Dragons Online, с разликата, че като качество втората е доста зле, а цената ѝ нереално надута. Друг аспект в тази сфера са специалните издания. Просто понякога издателите се чудят какво да ти пробутат, за да вземат двойно за лъскавото дискче с играта. Не – не искам да дам 130 долара за няколко клипчета и интервюта с програмисти как... програмират. Виж, с програмисти и програмистки, как си правят бой в басейн с пяна – по-може. И без това, промоционалните тениски в джиджаните Special Edit кутийки никога не са ти по мярка.
Не се поддадохме да си купим: Почти всяка втора игра

10. Недопечената манджа

Отново някой е подшушнал, че е адски гот да пускаш малки добавки към играта, които така или иначе някой модър всеки момент ще направи, и да искаш пари за това. Въпреки че въпросът дали това е правилно и дали тези неща не е трябвало да бъдат в самата игра от самото начало, си остава отворен. Типичен пример е почти всяко MMORPG, в което дори да ти е писнало до полуда, изчакваш известно време докато пуснат нов контент. Достатъчно, за да си изплатиш играта още няколко пъти. Не мерси.
Изпъзаляха ни: WoW, Lineage, Steam

11. Генгстъ-Менгстъ GTA клонинги

Съставките: Дай на играча един голям щатски град, в който да се мота и да прави каквото си поиска. Смъкнати панталонки, войс-актинг на произволен рап певец, и няколко мини мисии, с които да се занимава, когато му писне да краде коли и да ограбва един и същи магазин отново и отново. Voila! Имате си генгстъ игра. Първия път беше интересно, после взе да става зле. Най-тъжното е, че повечето невръстни геймъри, вкопчени във вярата, че Тупак е жив, са готови да кльопнат всеки буламач, стига да има 50 Cents в него. А ако махнем жаргонния език и рап светилото в главната роля, винаги остава средняшки екшън в трето лице, който дори през 2003-та не би изглеждал много модерен. Ако им се кефите – добре, но ако ви дразнят – обвинявайте GTA: San Andreas и това, че се продаде повече от добре.
P.S. Съвсем сериозно – 50 Cent е открил начин да се лоудва в Real Life – егати пича!
P.S. 2 Съвсем същото може да се каже и за темата – мафиоти през трийсетте в Америка – отново GTA ми е на мушката.
Някои направиха пачка с: 50 Cent: Bulletproof, Saints Row, Grand Theft Auto: San Andreas, Scarface

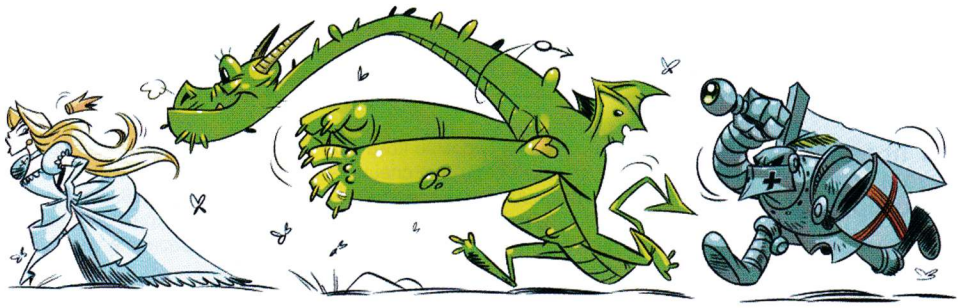
12. Темата "Втората световна"

От зората на PC геймингa до момента са навъртени близо 350 заглавия за втората световна. Ок, виждам, че нещо няма реакция, ще го повторя бавно – триста и петдесет заглавия на тема Втора световна. Това прави грубо по 18 игри на година. И всички, центрирани около конфликт, траещ 6 години и то предимно в Европа. Ако ми даваха по левче всеки път, когато проникваш в Берлин или се бия на операция Market Garden, сега нямаше да пиша тази статия. И винаги наш'те (демек съюзниците) побеждават. Дори да спечелите дадена битка с немците, после ви се обяснява с кратък текст, как след два дни са разгромени. Ще ми се поне веднъж да мога да поиграя като малко шибано нацистче, да пукам по руснаци и да вкарвам евреи в газовата камера, ей-така – от любов към историческата достоверност. Но не би...
И все пак се зарибихме по: Company of Heroes, Call of Duty серията, Brothers in Arms, Medal of Honor: всички, и много, много други.

Заключение

Не се опитвам да кажа, че геймингът трябва да бъде обърнат с главата нагоре. Далеч съм от тази мисъл. Той си е ОК такъв, какъвто е, но ОК е далеч от Перфектен. Просто си мисля, че би било чудесно, ако се пускаше по някоя и друга посвежа идея от време на време. Но за да помогнем за това, ние като геймъри трябва да гласуваме с портфейлите си. И само така можем да покажем, че глупавите повторения и изтъркани идеи не са гаранция за пачка. И все пак (нещо като извод): Колкото и да си бучим, пак не бихме им простили на каките от точка 1, нито ще спрем да играем поредното продължение на NFS, или да се кефим на Master Chief.

П.С. Благодарим на колегите от Gamepro за готината идея, и на Данаил Кузмичов за страхотните илюстрации.



Димитър Кунов

Колко виртуални са виртуалните пари?

Обичате ли компютърните игри? Вие сте много запален по онлайн приключенията, но не кои да е, а MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) игрите? Искате ли да имате най-добрите предмети, но заради семейство и работа, които ужасно много ви пречат да играете по 7-8 часа на ден, не можете да се сдобиете с материалите за сглобяването на онзи „мега ултра епичен меч/лазер/магия/броня", за който всички ще ви завидят?
Няма проблем, всичко е под контрол! Материалите могат да се закупят със съответните виртуални пари, а виртуалните пари отдавна вече не са проблем. Вашият мечтан предмет се намира само на няколко клика на мишката ви и една парична транзакция.
Все повече геймърски компании и разработчици са вперили поглед в апетитното парче, наречено MMORPG, а когато става дума за подобно онлайн ролево забавление дори и закърменият с дискове от "Славейков" български геймър вече не трепва при думите „оригинална игра" и „месечна такса". Факт е, че ММО игрите са масова истерия, която няма изгледи да затихне скоро.
А когато в едно изречение се споменават думите „масова" и „истерия", то или става дума за бедствие, или за мно-о-ого пари. Е, слава богу, в нашия случай е второто. И най-хубавото е, че всички са доволни: Играчите плащат и са щастливи. В случаите, когато родителите на играча плащат (а те никак не са малко), и те са щастливи, защото тактиката: „Гоше, стани моментално от компютъра, 7 часа вече не си мръднал, писна ми вече!" – „Мамо, това е само игра, дори уча английски и рефлексите ми се усъвършенстват,

нима предпочиташ да излизам и да се боцкам по градинките"?

работи безотказно, а най-щастливи са тези, които прибират парите, разбира се. Някои прибират еднократно, други прибират такса всеки месец, разлики между ММО игрите и компаниите, които ги издават, има доста, но има и едно нещо, което мразят и което ги обединява. А това е някой друг да взима пари от отрочетата им. Точно това правят многобройните "работилнички" (workshops), в които зле платени китайски младежи, играят на 12 до 18 часови смени, за да изкарат колкото се може повече виртуално злато, което после многобройни онлайн компании, ще превърнат в истински пари.
Над 500 000 китайски младежи, денонощно се грижат притока на виртуални блага към платежоспособните онлайн геймъри да не секва. Става въпрос за трансфери на огромни количества "игрални пари" от специално създадени герои-„мулета" към виртуалното „аз" на човека, платил съответната сума с кредитна карта през интернет. И това са само работещите в „отрасъл" World of WarCraft – най-популярната за момента онлайн MMORPG игра. Сами може да прецените за каква „заетост" става въпрос, когато забележите разнообразието от игри, което покриват десетките специализирани сайтове в интернет. „Guild Wars", "EVE Online", "Final Fantasy XI Online", "Lineage" - виртуалното обменно бюро предлага всякакви валути на всякакви цени. Няма да се учудя, ако скоро се появи и услуга от типа на „Обмяна на виртуални пари между различни игри": Искате да смените 1000 злато в WoW, за 500 милиона ISK в EVE? Няма проблем, ние от "Инсърт рандъм голд селинг сайт хиър", ще ви помогнем срещу скромна такса. Това в кръга на шегата, разбира се, но е факт, че налице си имаме цяла индустрия, независимо дали този факт се харесва на издателите на въпросните игри или не.

Кои всъщност са истинските търговци на „виртуални блага"?

Както вече казах, това са компании основно в Съединените щати, които изкупуват „заработеното" от т. нар. китайски „фермери", и се грижат за всичко след това от рекламата на своята продукция, разпределението на „благата" по сървъри и доставката до крайния клиент. Което, разбира се, не остава ненаказано от „ощипаните" геймкомпании. Борбата е безмилостно жестока, борбата, както казват, е епична. Най-често срещаната проява на контраудар е перманентният бан (спиране) на акаунтите, в които е засечено използването на така наречения „third-party

Предизвикателна и увлекателна компилация от класически настолни игри, всяка със собствено ниво на трудност, над дузина декори, множество режими и подробно упътване за това как точно се играе.

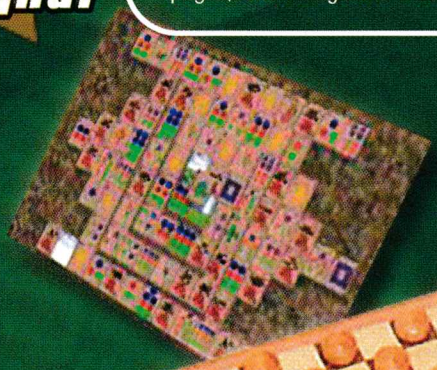
С УПЪТВАНЕ НА БЪЛГАРСКИ ЦЕНА 9.90 ЛВ.

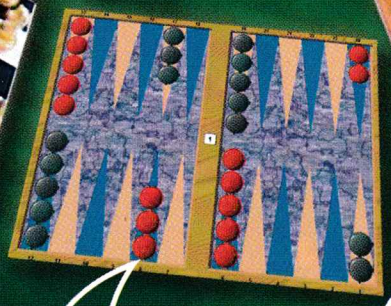
Champion Board GAMES

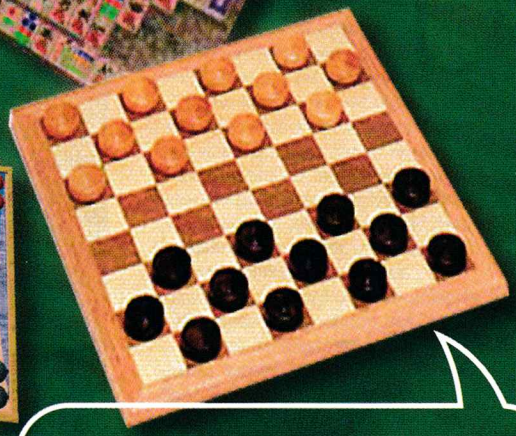
5 класически игри в една!

Китайски шах – игра, която въпреки името си не произлиза нито от Китай, нито от която и да е част на Азия. Тя е измислена в Щатите и е кръстена по този начин, за ѝ се придаде по-екзотичен оттенък. В този неин вариант ще откриете две различни местности (Дворецът на Ци Морто и Битката край Месми), сред които да играете. Освен това в нея могат да се включат до шестима души наведнъж.

Маджонг – Най-популярната древна китайска игра, създадена от великия философ Конфуций през 500 г. пр. Хр. В този неин съвременен вариант ще откриете три уникални местности, сред които ще може да премерите уменията си на този пъзел – Каменното езеро, Наблюдателницата и Пустинен дъжд и два режима на игра – традиционен маджонг и Lee Style маджонг.



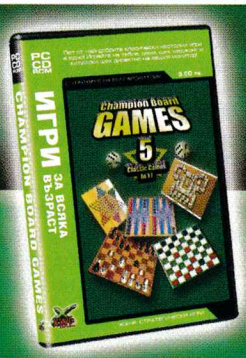




Шах – игра, която няма нужда от представяне и за която не една и две държави претендират, че са я измислили. Можете да играете сред три уникални местности – Мъглявата планина, Подземието и Реката на живота. Противниците, които ще се изправят срещу вас, варират според степента на трудност, която изберете. Имате възможност да се включите и в турнир.

Табла – една от най-старите настолни игри в света, водеща началото си още от Древен Египет, Шумер или Месопотамия. Тук ще откриете пет различни дъски, на които да играете, три нива на трудност и мултиплейър.

Дама – едно от най-предизвикателните настолни забавления. Ще може да играете сред три различни местности - Великия север, Кабинета на Краля и Бърлогата на Дракона, на три нива на трудност и в режим турнир.



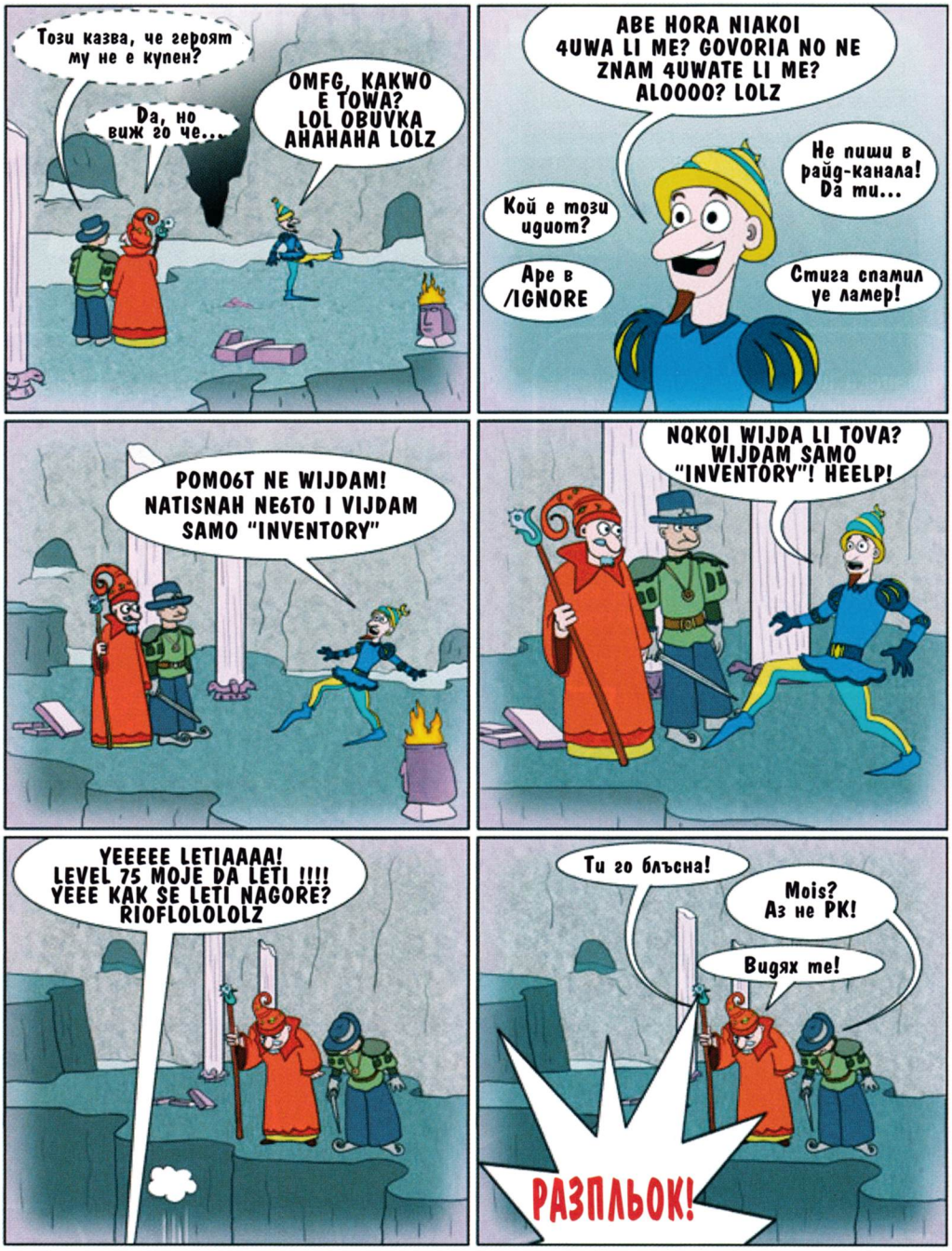
Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg

ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

Търсете ги в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

software", или още известни като "аринд ботове" – софтуер, с който герой в играта може да извършва елементарни (или понякога доста сложни) действия с минимална намеса на оператора. Това, както е известно на всички играещи WoW, означава зле екипирани геройчета, които тичат по зададен маршрут в играта и денонощно убиват едни и същи гадинки или копаят находищата на руда в играта. Тези бот програми, спестяват пари на китайските работилнички, тъй като дават възможност няколко героя да играят (извинете „работят") под надзора само на един човек. Да, те взимат твоята руда и твоята плячка! На теб, който си плащаш, за да играеш. Неприятно е, и макар от компаниите издатели да затварят стотици акаунти месечно, стотици акаунти месечно биват купувани за ползване от „работилничките". Парите се въртят, няма как. По-интересен обаче е случаят, когато няма засечено използване на „third-party software", а е очевидно нарушение на EULA (end-user license agreement). Още при пускането на играта, всеки регистрирал се, е длъжен да приеме това споразумение. То е безумно дълго и обхваща много сфери, но това, което нас ни интересува, е параграфът, според който всичко, което героят ти използва, включително и той самият, е собственост на компанията-издател, като играчът има права да го използва, но не и да търгува с него, с предмети или със злато. Макар и дефинирано доста ясно, правната страна на проблема е доста сложна и досега нито една компания не се е осмелила да съди търговците на виртуални пари, тъй като рискът е прекалено голям. Една присъда в ущърб на геймиздателите би била прекалено сериозен удар, като се има предвид, че американското право се основава на прецедентите. Това кара разпространителите да търсят



Всякакви обиколни начини за борба с трейдърите

Наскоро Blizzard Entertainment заведоха дело срещу популярния сайт за продажба на злато peons4hire.com, но не заради търговията с голд, а заради „спам", което е в нарушение на друга част от EULA-та на играта. Този вид спам е често срещано явление в играта, където специални герои, създадени за кратко и изтривани след това, нон-стоп бълват рекламни съобщения за въпросните сайтове във всички възможни чат канали на играта, като някои използват дори и системата за виртуална поща на World of WarCraft. Дали това дело ще промени нещо, само времето ще покаже.

Накрая искам да завърша с една интересна историйка, която наскоро беше добила огромна популярност сред WoW общността. Става въпрос за появила се в американски сайт обява (със снимка!!!) на млада, (съмнително) сексапилна геймърка, която предлагаше да се отдаде на този, който е способен да и предостави сумата от 5000 игрално злато (около 580$ по интернет цени), за да може „девойката" да си закупи най-скъпата птица (начин за придвижване в играта). Известно време след първата обява, на същия сайт се появи втора, с пояснение че сделката е била сключена успешно, а геймърката освен с новия си летящ превоз, може да се похвали и със спомени за една чудесно прекарана вечер. Така че ако вие разполагате с много свободно време, акаунт за популярна MMO игра и имате виртуални пари в излишък, не бързайте да ги давате на хлапето от съседния клуб срещу едномесечните му пари за закуски, а се огледайте. Може би до вас седи някоя симпатична, но унила геймърка?

Добре дошли в света на неограничените възможности. Не, не става въпрос за Съединените американски щати...

RAZER CopperHead

„Град като град – хора, къщи, салтанати", възкликва бай Ганьо във Виена. „Мишка като мишка – кабел, топче, сензор", възкликва еснафски настроеният леймър. Истинският геймър естествено му се изсмива в очите, защото може да направи разликата между качествения хардуер и масовия ерзац. Често мишката и клавиатурата са най-подценяваната част от всяка компютърна конфигурация. А не бива. RAZER CopperHead е поредното доказателство, че качественият хардуер прави разликата между това да можеш, искаш и постигнеш целите си.

Razer са компания, специализирана в производството на геймърски хардуер. В този смисъл нейните модели най-добре отговарят на потребностите на хардкор юзърите, които търсят от мишката си скорост на реакцията и прецизност. Създателите ѝ твърдят, че CopperHead е най-бързата компютърна мишка на пазара с нейните една милисекунда време за реакция. В допълнение лазерният ѝ сензор е с разделителна способност от 2000dpi, което означава много висока прецизност на подаваната информация за повърхността и движението на курсора.

Освен това CopperHead е с програмируеми бутони, като вградените 32 килобайта памет позволяват съхраняването на пет различни настройки за игра – особено удобно, ако няколко души се упражняват за надмощие в любимата си игра. Крачето на това периферно устройство е с тефлоново покритие, така че да не се притесняваме дали мишката ще ви се изплъзне от ръката при някое по-рязко движение. Стабилност, скорост, прецизност – опитният геймър знае какво означава това, когато дойде повратният час в битката. Недостатъкът на RAZER CopperHead е, че е с кабел. Трябва да има поле за развитие. Очакваме следващата безжична генерация с още по-съвършен хардуер...

RAZER CopperHead се продава за около 130 лева.

Със съдействието на Plesio

VIVITAR 6388S

Под марката Vivitar напоследък се продават фотоапаратите на популярната в края на 90-те години българска фирма Daisy. Произведените в Китай, но окомплектовани и продавани в България камери, често изискваха от потребителя да направи вътрешен компромис със себе си по отношение на качеството на изображението. Радостно е, че 6388s разбива всякакви предразсъдъци и осигурява много добри технически възможности за правене на хубави снимки. Този апарат е от 6-мегапикселовата серия на Vivitar, но в настройките ще видите и опция за снимане с 8 мегапиксела.

Това е стара традиция при апаратите на българската компания, която предлага на потребителите опцията да снимат с по-голяма, макар и интерполирана резолюция. Тези 8 мегапиксела де факто не са ви нужни, защото 6-те мегапиксела оригинална резолюция са си окей като размер и качество в повечето ситуации (резолюция от 3264x2448 пиксела).

Вариообективът на Vivitar е само с трикратно увеличение, което днес е стандарт, но изглежда малко на фона на все по-популярните оптически механизми с шесткратно или дори дванайсеткратно увеличение. 6388s няма оптически визьор, но за сметка на това ще можете да откривате композиции за снимка през големия 2,5-инчов дисплей. Когато решите да снимате с Vivitar 6388s, трябва да сте наясно, че не можете да очаквате чудеса. Въпреки това камерата се справя не по-зле от конкуренцията в нейния ценови сегмент, където се борят различни тайвански марки. В аспекта качество на цветовете и скорост – дори по-добре.

Vivitar 6388s се продава за 249 лева с подарък 512MB SD карта

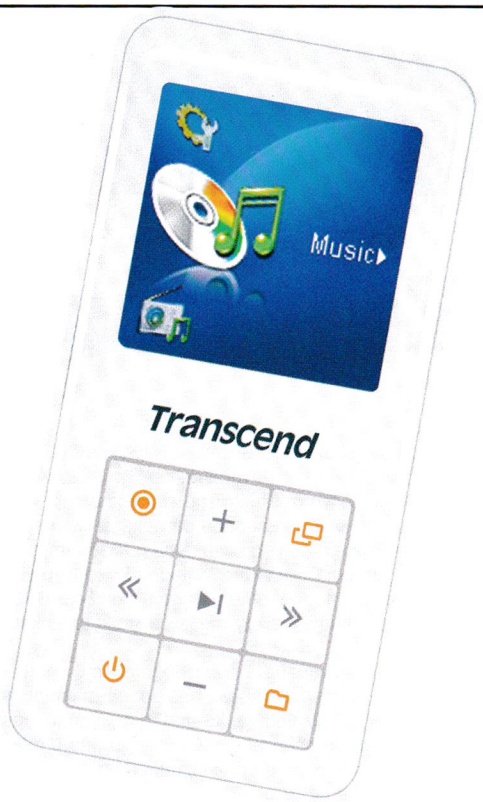
Със съдействието на "Дигитален свят"

TRANSCEND T.SONIC 820

Transcend T.Sonic 820 е поредният iPod-убиец с потенциал, който би могъл да остане незабелязан само заради по-скромните си маркетингови инвестиции. Едва ли ще го видите във видеоклип на някоя MTV-звезда, нито пък ще четете за него в лайфстайл списанията. А той не заслужава такава съдба. T.Sonic 820 се предлага в капацитет от два или четири гигабайта, тежи едва 45 грама и е с размер на малко по-голяма запалка Zippo. Забележително негово качество е цветният течнокристален дисплей, който обаче потрепва и ако са ви изморени очите, може и да ви подразни. Нищо няма да ви подразни обаче във възможностите му. Освен възпроизвеждането на mp3, wma и wav аудио форматите този плейър има още FM радио. Можете и да записвате звуци с вградения микрофон, т.е. да го използвате като диктофон при нужда. Transcend T.Sonic 820 поддържа и jpg, така че можете да го употребявате и като средство за разглеждане на изображения. Твърде малкият дисплей обаче означава, че най-много бихте могли да видите картинките на някой музикален албум, отколкото да показвате на майка си онази екскурзия до Венеция. Можете да гледате и видеоклипове, като удоволствието тук пак е с ограничения заради дисплея. Ако все още си търсите mp3 плейър, помислете и за Transcend T.Sonic 820. Няма да го видите по телевизията, но си заслужава.

Transcend T.Sonic 820 с 2GB се продава за около 120 лева

Със съдействието на „Софт Комюникейшънс"



ASUS MW221U

Всеки път, когато видя широкоекранен монитор, ме обзема чисто въодушевление. Най-накрая доживяхме времето, в което екраните стават готини, интересни и картината изглежда реалистично добре. Моделът ASUS MW221u е един от флагманите в моделното семейство на ASUS със своите 22 инча диагонал на видимата площ. Резолюцията му от 1680x1050 точки е страхотна и внезапно разбирате къде е плезирът да работиш с прозорци – просто ги подреждаш в различните краища на екрана. Най-голямото предимство на този дисплей обаче е времето му за опресняване на картината от 2 милисекунди. По този начин ASUS MW221u се превръща в най-подходящия за геймъри течнокристален монитор с голям широкоформатен диагонал. Недостатъкът му е тенденцията за син оттенък в цветовете, което ги прави да изглеждат една идея по-пастелни и меки. Но практиката показва, че хората харесват това, вместо да го отричат. Друго несъвършенство е, че той може да се премества само напред и назад. Конкурентни модели могат да променят височината си например. Бели кахъри, биха казали феновете на широкоформатната картина, докато изпъват доволни нозе, гледайки филм от няколко метра разстояние без притеснения за качеството на изображението...

ASUS MW221u се продава за около 560 лева.

Със съдействието на MOST Computers

HP VOICE MESSENGER

Това не е телефон, това е смартфон. Уточнението е необходимо да бъде направено още в самото начало, за да не се бъркате от дизайна му. HP Voice Messenger е може би най-класическият и консервативен смартфон, който можете да си купите на пазара. Това е естествено, при положение че основната му аудитория са все пак служителите на големи международни компании, където екстравагантността се разбира като две чаши вино на коледното парти. Устройството тежи 100 грама, работи с Windows Mobile 6 и може много, което е радостно само по себе си.

Този смартфон е с клавиатура, така че писането на SMS-и не се превръща в сложно упражнение по натракване на виртуални буквички по виртуалния дисплей. Разполага с вградена Wi-Fi антена, така че да можете да сърфирате в интернет, без да плащате чудовищни сметки за мобилен телефон. Ако все пак решите да се възползвате от инфраструктурата на оператора, ще се зарадвате на поддръжката на EDGE-стандарта, който е в пъти по-бърз от стандартния GPRS и приближава усещането опасно близо до сърфиране през ADSL.

Недостатък на този апарат е неговият дисплей, който въпреки двата си инча диагонал е с резолюция от едва 176x220 точки. Озадачение буди 2,5-милиметровия жак за слушалки. Стандартните имат жакове с диаметър от 3,5 милиметра, а с 2,5 милиметра са много малък брой компактни модели. Все пак е нещо – преди години с всеки нов телефон трябваше да сменяте и слушалките заради неразбирателството между компаниите за обща стандартизация. HP Voice Messenger е приятен и нищо повече. Понякога може би имаме нужда от такъв тип устройства, които просто ни вършат работа.

HP Voice Messenger се продава за около 600 лева.

Със съдействието на HP България

Пеню Дачев

Best Free Soft 7/2007

InstantStorm

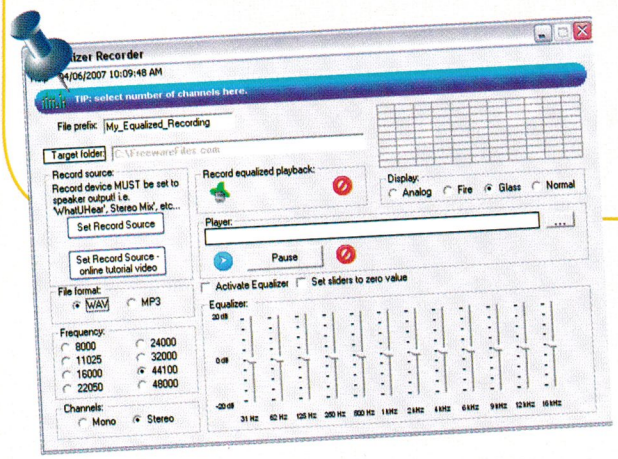
Version: 1.5.0
Size: 2.76MB
Site: http://www.czokl.com
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Скийнсейвърите са хем полезни (пазят екрана от така наречената маска), хем са красиви (или поне част от тях), хем са и функционални (като например XClock). Правенето им с InstantStorm има няколко предимства. Че е лесно (ползвайки New project wizard, става точно с три стъпки) и че се ползва технологията flash, при която файловете, освен всичко друго, са и много малки.

Equalizer Recorder

Size: 11.11MB
Site: http://www.code-it.com
OS: Win 98/ME/2000/XP/Vista

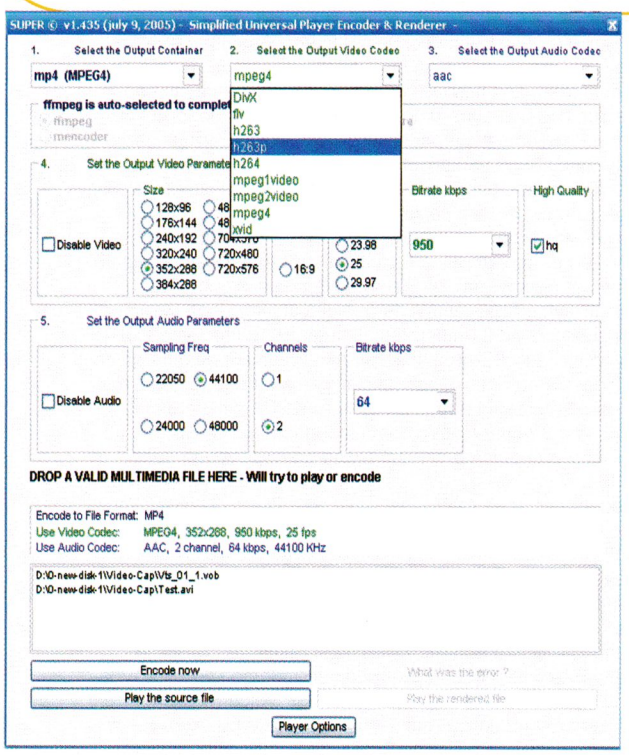
Не може да не сте се дразнили от различните нива на музиката, която слушате и/или записвате в "движение". Тук на помощ идва тази програма. Тя се настройва супер лесно и работи много прозрачно - не тегли ресурси, не досажда и не изисква академични познания. Може и да записва във форматите mp3 и wav.



Super

Version: 2007 Build 22
Size: 25.57MB
Site: http://www.erightsoft.com
OS: Win 9x/ME/NT4/2K/XP/2K3

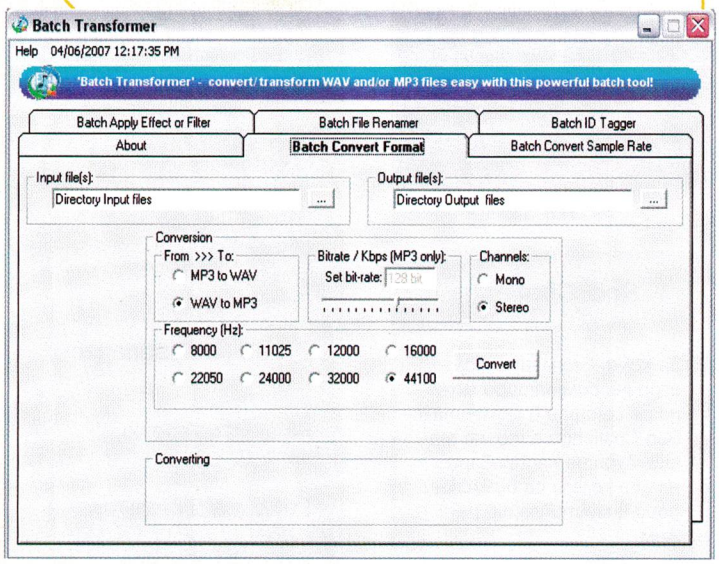
Това не е последната реплика от реклама на прах за пране, а означава Симплифициран, Универсален, Плейър, Енкодер и Рендър. От видео форматите се поддържат повечето от познатите (asf, avi, fli, flc, flv, mpg, mov, mp4, ogg, qt, rm, str, swf, viv, vob, wmv), както и 3gp от Nokia, Siemens и Sony-Ericsson. Аудио съпортът ѝ е също на ниво: ac3, amr, mp2, mp3, mp4, ogg, ra, wma. Разбира се, може да конвертира всеки от тези формати от един в друг, като това действие е опростено до минимализъм.



Batch Transformer

Size: 10.75MB
Site: http://www.code-it.com
OS: Win 98/ME/2000/XP/Vista

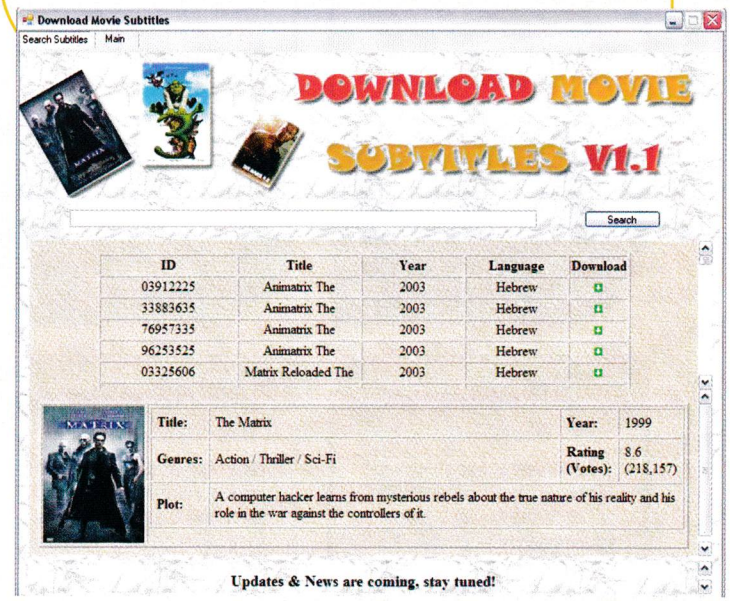
Ако имате вече любим плейър, но все още не сте намерили верния конвертор за вас (и Super) не ви допада, може да опитате Batch Transformer. Поддържат се само WAV и MP2/3, но наистина се работи леко и бързо. Готино е и масовото конвертиране: избирате настройките за WAV и MP2/3, филтрите, битрейта, преименуването, тага и колко файла да се конвертират, директорията, откъдето да се вземат, както и къде да се сложат готовите. После кликате Next и отивате да пиете кафе (или бира)...



Download Movie Subtitles

Version: 1.1
Size: 296KB
Site: http://www.downloadmoviesubtitles.com
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

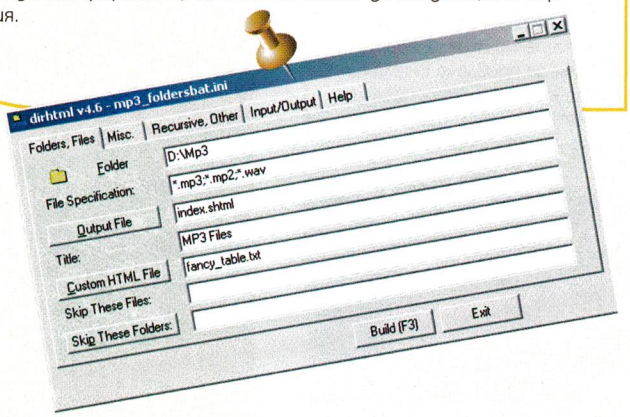
Липсата на субтитри прецаква значително удоволствието от гледането на филми (доколкото PC гледането въобще се брои за такова). Ако и за вашия филм няма такива, инсталирате Download Movie Subtitles и в 99% решавате проблема си. Поддържат се всякакви езици (дори и екзотичните естонски и исландски) и има субтитри за филми дори и от далечната 1950-та година! :) А за фън може да опитате Spiderman с литовски надписи. Яко забава ви казвам...



dirhtml

Version: 4.81
Size: 401KB
Site: http://dirhtml.home.comcast.net
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

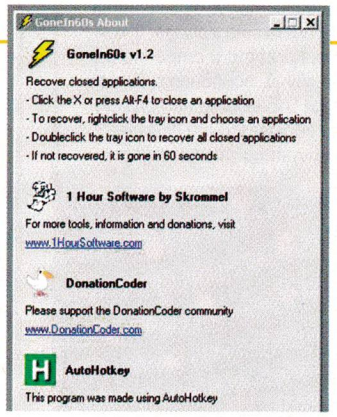
С тази програма може да направите html от съдържанието на определени директории и дискове във вид на линкове, мета тагове, скриптове, стилове, таблици и всякакъв друг код. Проблем е може би, че не може да генерира XML, но нека почакаме до следващата версия.



GoneIn60s

Version: 1.2
Size: 217KB
Site: http://www.donationcoder.com
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

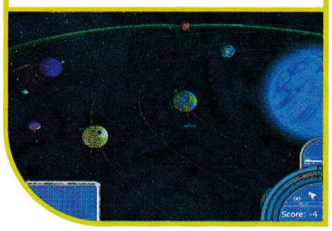
Случвало ли ви се е да затворите програма без да искате? С помощта на програмата с името на едноименния филм с Ник Кейдж този проблем се решава. ако не ми вярвате пробвайте - безплатно е и не боли...



ЦЕЛИ ИГРИ

Aphelion

Космическа касапница, предлагаща както сингъл-, така и мултиплейър режим на игра и много, много специални бонуси. Единственият ѝ недостатък е изкуственият интелект на противниците.

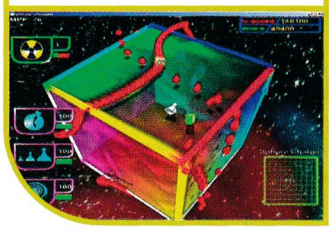


Rolling Stone

Поемете управлението на малък търкалящ се камък и съберете всички монети в района. Но побързайте, защото повърхността е нестабилна и току-виж сте изпаднали някъде по пътя.

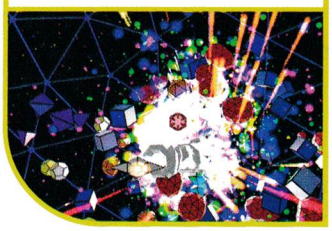
Shapes on a Plane

Поредната оригинална игра на DigiPen – аркаден шутър, в който ще трябва да се биете срещу орди от противници в рамките на шестстенен куб. Останете живи колкото се може по-дълго!



Claustrosphere

Динамичен и шарен космически шутър, вдъхновен от простички, но супер пристрастяващи игри като Geometry Wars и Tetris, и реализиран в една красива триизмерна среда.



Shortline Express

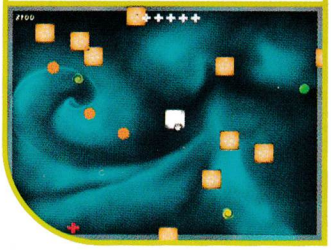
Ако обичате да строите железопътни линии, Shortline Express е стратегията за вас, макар и леко проблемна по отношение на управлението и понякога твърде, твърде хаотична.

Rad Challenge

За колко безплатни колоездачни симулатори може да се сетите в момента? Rad Challenge е точно такъв. Лудите надпревари на две колела са възможни дори в мултиплейър режим.

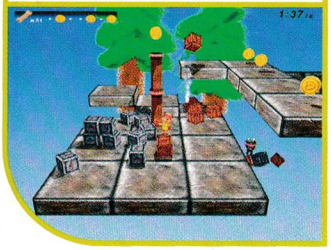
Geometry Madness

Изключително зарибяваща и динамична аркада, в която, колкото и странно да ви звучи, основната ви цел е да избягвате най-различни геометрични фигури, събирайки други подобни.



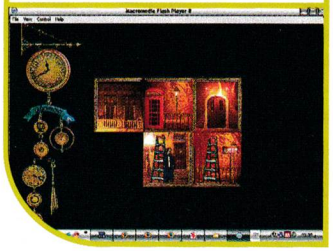
Hauser the Hound

Соловo приключение, простиращо се в рамките на четири свята, с главен герой малко симпатично куче. Аркада с оригинална визия и стандартните за жанра бъгове.



Rooms

Изкусен микс от „посочи и цъкни" елементи и предизвикателни пъзели, който успя да привлече вниманието към себе си на последния фестивал, посветен на независимите игри.



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ БЕЗ ДОПЪЛНИТЕЛНИ ТАКСИ*

20.07.2007

GUILD WARS®
EYE OF THE NORTH™

PC DVD ROM

12+ www.pegi.info

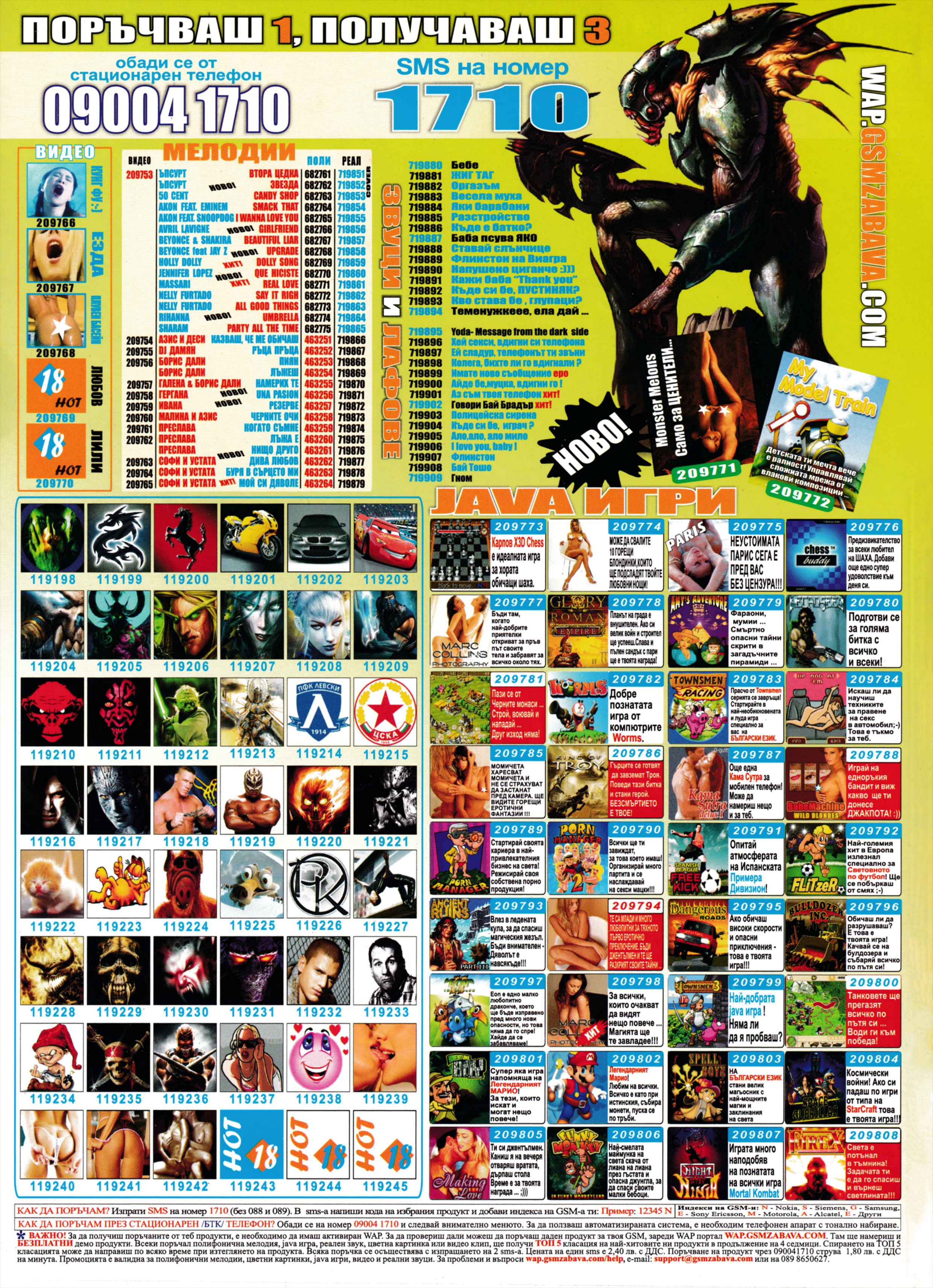
ПУЛСАР

EU.GUILDWARS.COM
WWW.PULSAR.BG

NCSOFT
ARENANET

*Изисква се закупуването на продукта и достъп до Интернет. Играчът е отговорен за всички такси свързани с осигуряването на Интернет връзката.

© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.


ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3
обади се от стационарен телефон
09004 1710
SMS на номер
1710
WAP.GSMZABAVA.COM
ВИДЕО
КУНГ ФУ :-)
209766
ЕЗДА
209767
ПЛУВЕН БАСЕЙН
209768
ЛЮБОВ
209769
ЛИЛИ
209770
МЕЛОДИИ
ВИДЕО | ПОЛИ | РЕАЛ
209753 ЪПСУРТ ВТОРА ЦЕДКА 682761 719851
ЪПСУРТ НОВО! ЗВЕЗДА 682762 719852 COVER
50 CENT CANDY SHOP 682763 719853
AKON FEAT. EMINEM SMACK THAT 682764 719854
AKON FEAT. SNOOPDOG I WANNA LOVE YOU 682765 719855
AVRIL LAVIGNE НОВО! GIRLFRIEND 682766 719856
BEYONCE & SHAKIRA BEAUTIFUL LIAR 682767 719857
BEYONCE feat JAY Z НОВО! UPGRADE 682768 719858
HOLLY DOLLY ХИТ! DOLLY SONG 682769 719859
JENNIFER LOPEZ НОВО! QUE HICISTE 682770 719860
MASSARI ХИТ! REAL LOVE 682771 719861
NELLY FURTADO SAY IT RIGH 682772 719862
NELLY FURTADO ALL GOOD THINGS 682773 719863
RIHANNA НОВО! UMBRELLA 682774 719864
SHARAM PARTY ALL THE TIME 682775 719865
209754 АЗИС И ДЕСИ КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ 463251 719866
209755 DJ ДАМЯН РЪЦА ПРЪЦА 463252 719867
209756 БОРИС ДАЛИ ПИЯН 463253 719868
БОРИС ДАЛИ ЛЪЖЕШ 463254 719869
209757 ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ НАМЕРИХ ТЕ 463255 719870
209758 ГЕРГАНА НОВО! UNA PASION 463256 719871
209759 ИВАНА НОВО! РЕЗЕРВЕ 463257 719872
209760 МАЛИНА И АЗИС ЧЕРНИТЕ ОЧИ 463258 719873
209761 ПРЕСЛАВА КОГАТО СЪМНЕ 463259 719874
209762 ПРЕСЛАВА ЛЪЖА Е 463260 719875
ПРЕСЛАВА НИЩО ДРУГО 463261 719876
209763 СОФИ И УСТАТА НОВО! ДИВА ЛЮБОВ 463262 719877
209764 СОФИ И УСТАТА БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ 463263 719878
209765 СОФИ И УСТАТА ХИТ! МОЙ СИ ДЯВОЛЕ 463264 719879
ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ
719880 Бебе
719881 ЖИГ ТАГ
719882 Оргазъм
719883 Весела муха
719884 Яки барабани
719885 Разстройство
719886 Къде е батко?
719887 Баба псува ЯКО
719888 Ставай слънчице
719889 Флинстон на Виагра
719890 Напушено циганче :)))
719891 Кажи баба "Thank you"
719892 Къде си бе, ПУСТИНЯК?
719893 Кво става бе , глупаци?
719894 Теменужкеее, ела дай ...
719895 Yoda- Message from the dark side
719896 Хей секси, вдигни си телефона
719897 Ей сладур, телефонът ти звъни
719898 Колега, бихте ли го вдигнали ?
719899 Имате ново съобщение еро
719900 Айде бе,муцка, вдигни го !
719901 Аз съм твоя телефон хит!
719902 Говори Бай Брадър хит!
719903 Полицейска сирена
719904 Къде си бе, играч ?
719905 Ало,ало, ало мило
719906 I love you, baby !
719907 Флинстон
719908 Бай Тошо
719909 Гном
НОВО!
Monster Melons
Само за ЦЕНИТЕЛИ...
209771
My Model Train
Детската ти мечта вече е реалност! Управлявай сложната мрежа от влакови композиции...
209772
119198 119199 119200 119201 119202 119203
119204 119205 119206 119207 119208 119209
ПФК ЛЕВСКИ 1914
ЦСКА
119210 119211 119212 119213 119214 119215
119216 119217 119218 119219 119220 119221
119222 119223 119224 119225 119226 119227
119228 119229 119230 119231 119232 119233
119234 119235 119236 119237 119238 119239
HOT 18
119240 119241 119242 119243 119244 119245
JAVA ИГРИ
209773 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.
209774 МОЖЕ ДА СВАЛИТЕ 10 ГОРЕЩИ БЛОНДИНКИ,КОИТО ЩЕ ПОДСЛАДЯТ ТВОИТЕ ЛЮБОВНИ НОЩИ!
209775 PARIS НЕУСТОИМАТА ПАРИС СЕГА Е ПРЕД ВАС БЕЗ ЦЕНЗУРА!!!
209776 chess buddy Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.
209777 MARC COLLINS PHOTOGRAPHY Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.
209778 GLORY ROMAN EMPIRE Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!
209779 AMY'S ADVENTURE Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ...
209780 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!
209781 Пази се от Черните монаси ... Строй, воювай и нападай ... Друг изход няма!
209782 WORMS Добре познатата игра от компютрите Worms.
209783 TOWNSMEN RACING Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.
209784 UP AND AT 'EM Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.
209785 МОМИЧЕТА ХАРЕСВАТ МОМИЧЕТА И НЕ СЕ СТРАХУВАТ ДА ЗАСТАНАТ ПРЕД КАМЕРА. ЩЕ ВИДИТЕ ГОРЕЩИ ЕРОТИЧНИ ФАНТАЗИИ !!!
209786 KING OF TROY Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. БЕЗСМЪРТИЕТО Е ТВОЕ!
209787 Kama Sutra Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.
209788 BabeMachine WILD BLONDES Играй на еднорькия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))
209789 PORN MANAGER Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!
209790 PORN MANAGER 2 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!
209791 SPANISH LEAGUE FREE KICK Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!
209792 FLITzeR Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)
209793 ANCIENT RUINS PART III Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!
209794 ТЕ СА МЛАДИ И МНОГО ЛЮБОПИТНИ ЗА ТЯХНОТО ПЪРВО ЕРОТИЧНО ПРЕКЛЮЧЕНИЕ. БЪДИ ДЖЕНТЪЛМЕН И ТЕ ЩЕ РАЗКРИЯТ СВОИТЕ ТАЙНИ ...
209795 Dangerous ROADS Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!
209796 BULLDOZER INC. Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си!
209797 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!
209798 ХИТ За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!
209799 TOWNSMEN 3 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?
209800 Танковете ще прегазят всичко по пътя си ... Води ги към победа!
209801 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!
209802 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.
209803 SPELL BOYS НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света
209804 SPACE GUERILLAS Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!
209805 Making Love Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... ;)))
209806 FUNKY MONKEY IN FUNKY MONKEYLAND Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.
209807 NIGHT NINJA Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat
209808 DIREX Света е потънал в тъмнина! Задачата ти е да го спасиш и върнеш светлината!!!
КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N
Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други
КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.
* ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.